Слободо - Туринский муниципальный отдел управления образованием
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества «Эльдорадо»

ПРИНЯТА
на заседании
Методического совета
Протокол № 5 от 26.05.2023 г

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО «ЦДТ «Эльдорадо»
В.И. Наумова
Приказ № 34 от 07.06.2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

социально - гуманитарной направленности

«Клуб почемучек»

Возраст учащихся: 6 – 12 лет
Срок реализации: 3 года

Автор – составитель:
Заровнятных М.В.,
педагог дополнительного
образования

с. Туринская Слобода, 2023 г.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

I. Наименование программы:	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб почемучек»
II. Направленность:	социально- гуманитарная
III. Сведения об авторе	
1. ФИО	Заровнятных Марина Васильевна
2. Образование	высшее
3. Место работы	МАУДО «ЦДТ «Эльдорадо»
4. Должность	Педагог дополнительного образования
5. Квалификационная категория	высшая
6. Электронный адрес, контактный телефон	89022792705 marina.zarov@mail.ru
IV. Сведение о педагогах, реализующих программу	
1. ФИО	Заровнятных Марина Васильевна
2. Образование	высшее
3. Место работы	МАУДО «ЦДТ «Эльдорадо»
4. Должность	Педагог дополнительного образования
5.Квалификационная категория	высшая
6. Электронный адрес, контактный телефон	89022792705 marina.zarov@mail.ru
V. Сведения о программе	
	- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; - Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678 – р); - Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”; - Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»; - Методические рекомендации по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей, направленными письмом Министерства образования и науки РФ от 28.04.2017 г. № ВК - 1232/09 - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность,

	электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»; - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН); - СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» - Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. №162 -Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года». - Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 29.06.2023 г. № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом (для сертификации); - Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества «Эльдорадо».
2. Объем и срок освоения программы	3 года, 216 часов
3. Форма обучения:	очная
4. Возраст обучающихся:	6 – 12 лет
5. Особые категории обучающихся:	нет
6. Тип программы	авторская
VI. Характеристика программы	
1.По месту в образовательной модели:	программа разновозрастного детского объединения
2. Уровень	стартовый, базовый
3. Цель программы:	развитие познавательных способностей обучающихся через интеллектуальные игры
4.Учебные разделы (в соответствии с учебным планом)	1 год обучения: I. Введение. Правила. Знакомство. Диагностика. II. Мир вокруг нас (Самое необыкновенное вещество в мире. Погода в доме. Жизнь рядом с нами). III. Человек и общество (Человек – это звучит

	гордо!) IV. Знания и умения. 2 год обучения: I. Введение. Новые игры – новые формы. Диагностика. Правила. II. Время и жизнь (Измеряемый мир. Время и жизнь. Тайны, оставленные на Земле. Эволюция изобретений). III. Знания и умения. 3 год обучения: I. Введение. Новые игры – новые формы. Диагностика. Правила. II. Мир вокруг нас. (Земля – наш добрый дом. Погода в доме. Леса – зона жизни). III. Просторы космоса. (Солнце и человечество. Бесконечность вселенной). IV. Знания и умения.
5. Ведущие формы и методы образовательной деятельности	Формы: коллективные, групповые, индивидуальные. Методы: словесные (рассказ, беседа, лекция), наглядные (демонстрация, показ педагогом, работа по образцу); объяснительно -иллюстративный, эвристический (творческие задания), исследовательский.
4. Формы мониторинга результативности	Анализ результатов диагностики вербального и зрительного восприятия и памяти. Диагностика познавательных способностей и интеллектуальные соревнования, участие в интеллектуальных конкурсах и исследованиях. Решение настольных интеллектуальных игр разной степени сложности, фиксация результатов.
5. Дата утверждения и последней корректировки	20.05. 2021г. 13.04.2022 07.06.2023

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1.	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	стр. 6
	1.1. Пояснительная записка	стр. 6
	1.2. Цель и задачи программы	стр. 10
	1.3. Содержание программы	стр. 11
	Учебный план	
	Учебно – тематический план с содержанием разделов	стр. 12
	1 год обучения	
	Учебно-тематический план с содержанием разделов	стр. 23
	2 год обучения	
	Учебно – тематический план с содержанием разделов	стр. 33
	3 год обучения	
	1.4. Планируемые результаты	стр. 41
РАЗДЕЛ 2.	КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	стр. 43
	2.1. Условия реализации программы	стр. 43
	2.2. Формы аттестации. Оценочные материалы	стр. 49
	2.3. Список литературы	стр. 50
	ПРИЛОЖЕНИЕ	стр. 52

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

«Познавательные способности, как и всякие другие, можно развивать, вырабатывая в себе определенные навыки и умения, а главное привычку думать самостоятельно, отыскивать необычные пути к верному решению» -

Холодова О.А.

Программа «Клуба Почемучек» относится к программам дополнительного образования **социально – гуманитарной** направленности. Программа «Клуба Почемучек» направлена на повышения уровня знаний и развитие познавательных способностей через интеллектуальные игры.

Интеллектуальные игры - особый вид игр, основанный на целенаправленном развитии, обогащении интеллекта, на передаче важных сведений, информации о мире. Интеллектуальные игры, обращаются, прежде всего, к интеллекту (лат. Intellektus - "познание, понимание, рассудок), к активизации ресурсов детской психики, к развитию свойств ума, к совершенствованию мыслительных операций. Это игры, осмысленно ориентированные на обучение ребенка.

Интеллектуальное развитие является основной задачей образования. Образование, согласно закону, должно обеспечить самоопределение личности, создание условий для ее самореализации, формировании в сознании учащихся картины мира, адекватной современному знанию, формирование гражданина, интегрированного в обществе и направленного на его совершенствование.

Программа составлена в соответствии с **нормативно – правовыми документами**:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
- Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. N 196;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного

образования детей»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
- Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества «Эльдорадо».

Актуальность образовательной программы «Клуб почемучек» определяется запросом со стороны детей и их родителей на обще-развивающую деятельность, потребность в развитии познавательных способностей. Развитие познавательных способностей детей (внимание, восприятие, память, мышление, воображение, речь) - это фундамент, позволяющий школьным знаниям усваиваться и закрепляться в полной мере.

Многолетний опыт показывает заинтересованность не только детей и их родителей, но и учителей начальных классов в активном взаимодействии с детским объединением «Клуб почемучек». Обучающиеся по общеобразовательной программе «Клуб почемучек» получают большой объем дополнительной информации помогающей в образовательном процессе. Учителя начальных классов школ Туринской Слободы отзываются о благотворном влиянии на умственное и творческое развитие работы «Клуба почемучек».

Большинство участников районных и областных интеллектуальных игр и конкурсов – это обучающиеся «Клуба почемучек». Руководя игрой, педагог воспитывает активное стремление делать что-то, узнавать, искать, проявлять усилие, и находить. А это все содействует умственному и общему развитию. Еще классики русской педагогики К.Д. Ушинский, А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский в своих теоретических работах и практическом опыте уделяли особое место игре, отмечая ее воспитательные, обучающие и развивающие возможности. Используя игру как средство обучения, педагог имеет возможность направить внимание детей на те явления, которые ценны для расширения кругозора учащегося.

Новизна общеобразовательной программы в том, чтобы играя и соревнуясь, учащиеся научились воспринимать багаж знаний не как школьную нагрузку, а как полезное и интересное погружение в безграничный мир знаний. В реализации данной задачи помогает многолетний опыт, основанный на различных играх. Большая часть используемых игр представлена в методичке «Развивающие игры», которую можно просмотреть по ссылке https://cloud.mail.ru/public/MEr7/zuohY9Ujs

Использование тематических игр и головоломок **целесообразно**, т.к. стимулирует интеллект, тренирует способность переключать внимание, развивает логику, мыслительные способности и не утомляет маленького человека. В основе любой интеллектуальной игры лежит неизвестность результата. Процесс игры - ведущее к разрядке приключение, образовательное приключение. Ее мотив с процесса деятельности перемещается на результат - выигрыш в соревновании, завоевание первенства в интеллектуальном состязании, повышение уровня знаний.

Адресат программы:

Программа объединения дополнительного образования «Клуб Почемучек» рассчитана на детей 6 - 12 лет.

Для младшего школьного возраста (6- 8 лет) уместен акцент на игровую деятельность. Для возраста 9- 12 лет интересна совместная деятельность, поэтому в программу добавляются коллективные игры и совместное творчество, элементы исследовательской работы или коллективного дела.

Для ребенка характерна острота и живость восприятия, любознательность к окружающей жизни, любопытство. Младший школьный возраст специфичен тем, что его можно рассматривать как переходный период от основной – игровой, к периоду, когда ведущей деятельностью становится учебная. В связи с этим игровые методы обучения младшего школьника остаются эффективными приемами обучения и воспитания. Игровые методы дают каждому ребенку чувство уверенности в себе. Игра помогает овладевать рефлексией — способностью рассматривать и оценивать собственные действия, умением анализировать содержание и процесс своей мыслительной деятельности.

Младший школьный возраст - важнейший период формирования жизненного ресурса ребенка, этап становления его социальности, освоения общественных отношений, обогащения мировосприятия и развития личностных качеств, а общее развитие знаний и навыков, получаемых на занятиях «Клуба почемучек» способствует не только интеллектуальному, но и творческому развитию и социальному мировоззрению. Начиная со второго года обучения ребята все чаще работают в парах или группах, выполняют совместные задания имеющее исследовательский элемент, акцент на социализацию.

Условия набора детей в детское объединение: на 1 год обучения принимаются все желающие, без дополнительных условий и оценки способностей. На стартовый уровень образовательной программы принимаются дети 6-9 лет. Количество обучающихся в детском объединении от 10 до 15 человек.

На базовый уровень образовательной программы принимаются дети от 8 до 12 лет. Количество обучающихся 10 – 15 человек. Условия зачисления в группу базового уровня – успешное окончание образовательной программы стартового уровня (1 год обучения) или отличное выполнение входной диагностики

Особенности организации образовательного процесса.

Настоящая программа отвечает требованиям «Концепции развития дополнительного образования детей, откуда следует, что одним из принципов проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных программ является разноуровневость».

Основания для разноуровневости, при проектировании программы дополнительного образования реализуют право каждого ребёнка на овладение компетенциями, знаниями и умениями в индивидуальном темпе, объёме и сложности.

Программа «Клуб почемучек - Поиск» является разноуровневой, так как:

- во - первых, отражает содержание разных уровней сложности освоения программы, предполагает дифференциацию учебного материала и соответствующих им достижений участников программы по уровням сложности;
- во - вторых, для каждого из обучающихся обеспечен доступ к освоению программы любого уровня сложности;
- в - третьих, программа содержит описание различных форм диагностики и контроля, направленных на выявление мотивации, готовности, способностей, возможностей обучающихся к освоению определённого уровня содержания программы.

<u>Программа стартового уровня</u> рассчитана на 1 год обучения, что предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

На данном уровне учащийся осваивает основы игровой культуры, знакомятся с окружающим миром. Реализация программы на стартовом уровне направлена на формирование и развитие творческих способностей учащихся, удовлетворение потребностей в интеллектуальном развитии, мотивации личности к познанию, творчеству, труду, на организацию их свободного времени.

Дети, находящиеся на стартовом уровне, выполняют игровые задания с помощью педагога, либо по образцу, им часто требуются дополнительные пояснения. Базовый уровень рассчитан на 2 и 3 год обучения и задании, интеллектуальные игры изучаются более сложные, порой имеющие не одно решение. Творческий поиск и элемент исследования – также новшество базового уровня. Обучающиеся, находящиеся на базовом уровне, способны выполнять задание самостоятельно, либо с незначительной помощью педагога. Обучающиеся базового уровня активно привлекаются к участию в районных и областных интеллектуальных мероприятиях.

Срок освоения общеразвивающей программы – 3 года.

Объем общеразвивающей программы – 216 часов. Годовая нагрузка - 72 часа.

Режим занятий: Занятия проходят по 1 часу 2 раза в неделю для каждой группы. Занятия проводятся в группах и индивидуально, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Перечень форм обучения: коллективные, групповые, индивидуальные.

Перечень видов занятий: беседа, лекция, соревнование.

Перечень форм подведения итогов:

- ✓ анализ результатов диагностики затраченного времени на решение настольных интеллектуальных игр разной степени сложности;
- ✓ анализ результатов диагностики вербального и зрительного восприятия и памяти https://cloud.mail.ru/public/yFDi/4xWjq3p1z;
- ✓ мониторинг результативности участия в интеллектуальных играх и конкурсах;
- ✓ результативность ответов и решений логических задач, интеллектуальных игр
- ✓ фиксируется в накопительной системе поощрений «Банка Умник». «Банк Умник» - это и форма подведения итогов за год об успеваемости и посещаемости.

Проводятся тематические викторины по окончании изучения каждой темы и в полугодии, они показывают результат усвоения темы. В начале и в конце учебного года проходит диагностика познавательных способностей. Результаты сравниваются.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие познавательных способностей обучающихся через интеллектуальные игры.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

Обучающие:

- ✓ познакомить с развивающими интеллектуальными играми 1 и 2 степени сложности;
- ✓ расширить знания школьной образовательной программы о мире вокруг нас, о воде, как самом необходимом веществе, об явлениях природы;
- ✓ познакомить с разнообразием мира насекомых, рыб, птиц, млекопитающих, узнать интересные факты из мира животных;
- ✓ познакомить с историей создания основных предметов в жизни человека, эволюцией изобретений одежды, жилища, транспорта;
- ✓ познакомить с достопримечательностями разных стран;
- ✓ познакомить с Солнечной системой, ее элементами, дать общие представления о Вселенной;
- ✓ стимулировать детей к познавательной деятельности, к сравнению, поиску сходства и различия, связей вещей и явлений, к словесному анализу-рассуждению.

Развивающие:

- ✓ совершенствование мыслительного процесса: развитие логики, речи, воображения;
- ✓ совершенствование вербального и зрительного восприятия и памяти;
- ✓ привитие интереса к знаниям, размышлениям, интеллектуальному развитию;
- ✓ развитие коммуникативной компетентности через парную и групповую работу, социальное взаимодействие;
- ✓ развитие личности обучающегося, одновременно воздействуя на его эмоциональную, интеллектуальную, творческую сферу;
- ✓ развитие способности концентрирования внимания, распределения своих сил.

Воспитательные:

- ✓ воспитание положительных нравственных качеств по отношению к окружающим: доброжелательности, чувства товарищества, толерантности и т.д.
- ✓ приобщение к интеллектуальному и творческому мышлению;
- ✓ формирование положительной самооценки и возможности для самораскрытия, самоутверждения личности;

1.3. Содержание программы
Учебный план

№	Раздел, тема	количество часов									Формы контроля и аттестации
		стартовый уровень			базовый уровень						
		1 год			2 год			3 год			
		всего	теор	практ	всего	теор	практ	всего	теор	практ	
1	**Введение**	**4**	**2**	**2**	**4**	**1**	**3**	**4**	**1**	**3**	Беседа. Диагностика познавательных способ.
2	**Мир вокруг нас**	**53**	**19**	**34**				**21**	**7**	**15**	
	Земля – наш добрый дом	**10**	4	6				**10**	-	-	Результат интеллектуального соревнования
	Самое необыкновенное вещество в мире	**9**	4	5							
	Погода в доме	**11**	5	6							
	Жизнь рядом с нами	**23**	6	17							
	Леса- зона жизни							**11**	5	6	
3	**Время и жизнь**				**47**	**18**	**29**				
	Измеряемый мир				**15**	5	10				Результат интеллектуального соревнования
	Счёт времени				**15**	7	8				
	Эволюция изобретений				**17**	6	11				
4	**Просторы космоса**							**18**			
	Солнце и человечество							**11**	5	6	Результат интеллектуального соревнования
	Бесконечность Вселенной.							**19**	6	13	
5	**Человек и общество**	**11**	**5**	**6**	**19**	**7**	**12**	**25**			
	Человек – это звучит гордо	**11**	5	6				**6**			Результат интеллектуального соревнования
	Тайны, оставленные на Земле				**19**	7	12				
6	**Знания и умения**	**4**		**4**	**4**		**4**	**4**		**4**	.
	Диагностика	**3**		3	**3**		3	**3**		3	Диагностика познавательных способ.
	Итоговое занятие	**1**		1	**1**		1	**2**		2	Беседа.

	Итого	**72**	**26**	**46**	**72**	**26**	**46**	**72**			

Учебно- тематический план

Стартовый уровень

Задачи:

Обучающие:

- ✓ познакомить с развивающими интеллектуальными играми 1 степени сложности;
- ✓ расширить знания школьной образовательной программы о мире вокруг нас, о воде, как самом необходимом веществе, об явлениях природы;
- ✓ стимулировать детей к познавательной деятельности, к сравнению, поиску сходства и различия, связей вещей и явлений;
- ✓ стимулировать детей отвечать полным предложением, использовать в речи размышления.

Развивающие:

- ✓ совершенствование мыслительного процесса: развитие логики, речи, воображения;
- ✓ совершенствование вербального и зрительного восприятия и памяти;
- ✓ привитие интереса к знаниям, размышлениям, интеллектуальному развитию;
- ✓ развитие коммуникативной компетентности через парную и групповую работу, социальное взаимодействие;
- ✓ развитие личности обучающегося, одновременно воздействуя на его эмоциональную, интеллектуальную, творческую сферу;
- ✓ развитие способности концентрирования внимания, распределения своих сил.

Воспитательные:

- ✓ воспитание положительных нравственных качеств по отношению к окружающим: доброжелательности, чувства товарищества, толерантности и т.д.
- ✓ приобщение к интеллектуальному и творческому мышлению;
- ✓ формирование положительной самооценки и возможности для самораскрытия, самоутверждения личности;

№	Название раздела, темы занятия	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	**Введение. Правила. Знакомство. Диагностика.**	**4**	**2**	**2**	Беседа. Диагностика познавательных способностей.
II	**Мир вокруг нас.**	**10**	**4**	**6**	
2.1.	Земля – наш добрый дом	3	1	2	Результат интеллектуального соревнования
2.2.	Наши представления о космосе и Земле.	2	1	1	Творческие задания
2.3.	Явления природы.	2	1	1	Задания
2.4	Круговорот воды в природе.	2	1	1	Творческие

.					задания
2.5.	Тематическая викторина.	1		1	Результат интеллектуального соревнования
III	**Самое необыкновенное вещество в мире.**	**9**	**4**	**5**	
3.1.	Необходимость и форма воды.	2	1	1	Обсуждение
3.2.	Осадки – как и когда они бывают.	2	1	1	Результат интеллектуального соревнования
3.3.	Небо и облака. Цвет неба.	2	1	1	Творческие задания
3.4.	Лед – тайна воды.	2	1	1	Творческие задания
3.5.	Тематическая викторина.	1		1	Результат интеллектуального соревнования
IV	**Погода в доме.**	**11**	**5**	**6**	
4.1.	Как «дружат» Земля и Солнце?	2	1	1	Беседа
4.2.	Проявления погоды в разных точках земного шара.	2	1	1	Творческие задания
4.3.	Где рождается погода? Мировой океан.	2	1	1	Творческие задания
4.4.	Экология, озоновые дыры.	2	1	1	Творческие задания
4.5.	Погода и народная мудрость.	2	1	1	Обсуждение, задания.
4.6.	Тематическая викторина.	1		1	Результат интеллектуального соревнования
V	**Жизнь рядом с нами.**	**23**	**6**	**17**	
5.1.	Появление жизни на Земле. Два взгляда на проблему.	3	1	2	Обсуждение
5.2.	Морские и речные обитатели. Особенности и возможности морских обитателей.	3	1	2	Результат игры
5.3.	Тематическая викторина о морских обитателях	1		1	Результат интеллектуального соревнования
5.4.	Животный мир Земли. Домашние и дикие.	3	1	2	Творческие задания
5.5.	Цепочка жизни. Разговорная игра. Малыши и великаны.	3	1	2	Творческие задания
5.6	Тематическая викторина о животном	1		1	Результат

.	мире.				интеллектуального соревнования
5.7.	Наши крылатые собратья.	3	1	2	Творческие задания
5.8.	Тематическая викторина о крылатых собратьях.	1		1	Результат интеллектуального соревнования
5.9.	Самый большой отряд насекомых. Маленькие, да удаленькие.	3	1	2	Творческие задания
5.10.	Тематическая викторина о насекомых.	1		1	Результат интеллектуального соревнования
5.11.	Обобщающая викторина «Живой мир»	1		1	Результат интеллектуального соревнования
VI.	**Человек – это звучит гордо.**	**11**	**5**	**6**	
6.1.	Отличие и сходство человека с другими живыми организмами.	2	1	1	Беседа
6.2.	Человек – вчера, сегодня, завтра. Возможности человеческого организма.	2	1	1	Беседа
6.3.	Я мыслю, значит я - существую.	2	1	1	Результат интеллектуального соревнования
6.4.	Эмоции и человек.	2	1	1	Творческое задание
6.5.	Кому лучше?	2	1	1	Обсуждение
6.6.	Тематическая викторина	1		1	Результат интеллектуального соревнования
VII.	**Знания и умения**	**4**		**4**	
7.1.	Диагностика вербального и зрительного восприятия.	**1**		**1**	Диагностика вербального и зрительного восприятия.
7.2.	Диагностика логического мышления.	**1**		**1**	Диагностика логического мышления.
7.3.	Диагностика познавательных способностей. Итоговая викторина.	**1**		**1**	Результат интеллектуального соревнования
7.4.	Подведение итогов учебного года. «Праздник для души».	**1**		**1**	Творческое участие. Наблюдение.
Итого		**72**	**26**	**46**	

Содержание учебно- тематического плана

Раздел 1. Введение. Правила. Знакомство. Диагностика. – 4 часа.

Тема 1.1. Введение.

Теория: Введение предполагает знакомство с работой объединения «Клуб Почемучек», с возможностями и формой занятий.

Практика: Формирование группы. Знакомство. Игровое приветствие «Мы узнаем мир по именам». Знакомство с интеллектуальными играми.

Формы контроля: беседа, игра.

Тема 1.2. Правила по технике безопасности. Знакомство с интеллектуальными играми.

Теория: Правила по технике безопасности, игровые правила детского объединения.

Практика: Знакомство с интеллектуальными играми на первых занятиях – это знакомство с настольными играми 1 сложности («Кружки», «Маленькие пазлы»).

Правила по технике безопасности – это основные правила учреждения по технике безопасности и правила объединения «Клуб Почемучек».

Формы контроля: беседа

Тема 1.3. Диагностика познавательных способностей. – 1час

Практика: Диагностика логического мышления происходит на основе настольных игр, умения их складывать и решения логических заданий. Диагностика познавательных способностей на основе интеллектуальной игры.

Формы контроля: результат диагностики.

Тема 1.4. Диагностика вербального и зрительного восприятия – 1час.

Практика: Диагностика вербального и зрительного восприятия проводится в тишине и небольшими группами. Основное правило – тишина, не вмешательство, последовательность. Работать лучше небольшими группами, не больше 10 человек.

Формы контроля: результат диагностики.

Раздел 2. Мир вокруг нас. - 10 часов

Тема 2.1. Земля – наш добрый дом – 3 часа.

Теория: Планета Земля, основные характеристики планеты и обитателей Земли.

Практика: Используются загадки о Земле, об ее обитателях, материках и океанах. Викторина «Самый умный».

Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования.

Тема 2.2. Наши представления о космосе и Земле.– 2 часа.

Теория: Наши представления о космосе и Земле. Тема достаточно объёмная, поэтому занятия могут иметь более широкий диапазон, если пришедшие ученики легко схватывают информацию.

Практика: Презентация о наших представлениях о космосе и земле. Тема раскрывается с помощью творческой работы с карандашами и бумагой – «Умные раскраски» - «Земля с

высоты птичьего полёта», «Дорисуем облака», «На чём держится Земля и небо», «Четыре человечка».
Формы контроля: творческие задания.

Тема 2.3. Явления природы.– 2 часа.
Теория: Явления природы связанные с временем года, связанные с климатическими поясами, неспецифические явления природы.
Практика: презентация по теме, творческие и логические задания, такие как кроссворды, задания «Продолжи по смыслу», а также настольные игры легко увязываются с темой «природные явления».
Формы контроля: задания

Тема 2.4. Круговорот воды в природе.– 2 часа.
Теория: Явления природы. Круговорот воды в природе.
Практика: Тема раскрывается с помощью творческой работы с карандашами и бумагой – «Умные раскраски» «Дорисуем облака», «Круговорот». Используются загадки о Земле, о явлениях в природе.
Формы контроля: Творческие задания.

Тема 2.5. Тематическая викторина. – 1 час.
Теория: правила викторины.
Практика: Тематическая викторина «Мир вокруг нас».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 3. Самое необыкновенное вещество в мире – 9 часов.

Тема 3.1. Необходимость и форма воды – 2 часа
Теория: Необходимость воды для всего живого. Форма воды, три состояния воды. Новые знания о воде. Тема включает вопрос необходимости воды, её состояний, особенностей в разных проявлениях.
Практика: Помогают в раскрытии темы фокусы и опыты с водой, рисунки и фотографии. Разговорная игра «Фантазёр».
Формы контроля: обсуждение.

Тема 3.2. Осадки – как и когда они бывают.– 2 часа
Теория: Самое необыкновенное вещество в мире – это конечно вода. Осадки, разновидности и количество, долгожданные и опасные осадки.
Практика: Логические задания «Запрещающие и разрешающие таблички» (поведение во время грозы, на реке, на льду). Можно использовать «Звуковые подражатели – стук дождя и града», загадки и творческие поделки из бумаги (снег, дождь).
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Тема 3.3. Небо и облака. Цвет неба.– 2 часа
Теория: Самое необыкновенное вещество в мире – это конечно вода. Тема включает вопрос необходимости и формы воды, её состояний, особенностей в разных проявлениях.
Практика: Детям предлагается творческое решение с помощью «Умных раскрасок» «Обведи дождь», «Небо и облака – на что похоже», «Случай в космосе», «Смешные лужи».

Используются загадки и творческие задания на умение фантазировать.
Формы контроля: Творческие задания.

Тема 3.4. Лед – тайна воды.– 2 часа
Теория: Самое необыкновенное вещество в мире – это конечно вода. Лед – третье состояние воды. Но оказывается у льда может быть множество вариантов…
Практика: Логические задания «Новый Архимед», «Лед в космосе» и «Рассказ по кругу». Творческие задания «Скульптура из-за льда»
Формы контроля: творческое задание.

Тема 3.5. Тематическая викторина – 1 час.
Теория: правила викторины.
Практика: Тематическая викторина «Самое необыкновенное вещество в мире»
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 4. Погода в доме – 11 часов

Тема 4.1. Как «дружат» Земля и Солнце? – 2 часа.
Теория: Движение Земли вокруг Солнца и движение Земли вокруг своей оси – основные факторы, влияющие на изменения которые чувствуют люди. Разные точки Земли и наиболее свойственные проявления погоды.
Практика: Презентация по теме «Как дружат Земля и Солнце», дополненная занимательными вопросами. Логические задания «Третий лишний», «Найди две одинаковые картинки». Задания с помощью картинок поможет подключить зрительное восприятие и лучше зафиксировать сложную для запоминания информацию.
Формы контроля: Беседа.

Тема 4.2. Проявления погоды в разных точках земного шара. – 2 часа.
Теория: Разные климатические пояса планеты Земля и наиболее свойственные проявления погоды.
Практика: Темы рассматриваются с помощью «Умных раскрасок» - «Путаница», «Спрятанные в барханах», «Фантазирование». На занятии используются настольные игры, такие как «Пазлы» - вьюга перепутала картинки, «Кружки» - основная форма всех планет, логические задания «третий лишний».
Формы контроля: творческие задания.

Тема 4.3. Где рождается погода? Мировой океан.– 2 часа.
Теория: Погода на планете Земля складывается из многих факторов, все причины не знают даже специалисты. Ученикам раскрываются некоторые из причин: влияние Мирового океана, расположения Земли и Солнца.
Практика: Работа в командах – решение творческих и логических заданий.
Формы контроля: творческие задания

Тема 4.4. Экология, озоновые дыры – 2 часа.
Теория: Экология – понятие и проблемы. Озоновые дыры, разные взгляды на причину возникновения озоновых дыр.

Практика: «Запрещающие и разрешающие таблички» - творческие задания для юных экологов. Обсуждение через игры «Юный исследователь», «Рассказ по кругу», «На твоем бы месте».
Формы контроля: творческие задания.

Тема 4.5. Погода и народная мудрость.– 2 часа.
Теория: Погода на планете Земля складывается из многих факторов. Народная мудрость и наблюдение за погодой.
Практика: Народная мудрость и наблюдение за погодой. К рассмотрению наших погодных условий хорошо подключить пословицы и поговорки – используемые игры «Разобранная пословица», «Последствия». Обсуждение - изменились ли погодные условия? Остаются народные приметы актуальными?
Формы контроля: Обсуждение, задания

Тема 4.6. Тематическая викторина. – 2 часа.
Теория: Правила викторины и заданий.
Практика: Командная игра «Погода в доме», решение логических заданий индивидуально.
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 5. Жизнь рядом с нами – 23 часа.

Тема 5.1. Появление жизни на Земле. Два взгляда на проблему – 3 часа.
Теория: Тема предполагает знакомство с живым миром Земли. Каждый вид имеет свои особенности, своих ярких представителей. Как возникла жизнь на Земле? Два взгляда по вопросу возникновения живого мира.
Практика: Презентация с использованием видеофрагментов (высказываний). Обсуждение.
Творческое мышление в играх - «Фантазёр», «Волшебная страна – страна животных», «Новый Архимед».
Формы контроля: Обсуждение.

Тема 5.2. Морские и речные обитатели. Особенности и возможности морских обитателей.– 3 часа.
Теория: Тема предполагает знакомство с живым миром Земли, обитающим под водой. Морские и речные обитатели. Каждый вид имеет свои особенности, своих ярких представителей. Особенности и возможности морских обитателей.
Практика: По данной теме огромную помощь оказывает богатство дидактического материала, в том числе настольные игры: биологическое лото, «Двойняшки», «Мэмо». Наиболее используемая игра «Двойняшки», она позволяет подключить к зрительному восприятию вербальной памяти. Творческое мышление подключаем в «Умных раскрасках» «Морские и речные обитатели», «Рыбаки», «В чём ошибся художник?», «Обитатели пруда».
Формы контроля: Результат игры

Тема 5.3. Тематическая викторина о морских обитателях – 1 час.

Теория: Необыкновенные морские и речные обитатели: самые долгоживущие, самые большие или очень маленькие, необыкновенные особенности
Практика: Тематическая викторина о морских обитателях
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования.

Тема 5.4. Животный мир Земли. Домашние и дикие. – 3 часа.
Теория: Животный мир Земли, основные группы животных. Деление на домашних и диких, хищных и травоядных, животные разных климатических зон.
Практика: К тематическим заданиям активно подключаем вербальную память в играх «Голоса животных», «Ласковое слово и кошке приятно». По данной теме огромную помощь оказывает богатство дидактического материала, больше связанного со зрительной памятью: плакаты, фотографии, подборка наглядных пособий, лото, «Двойняшки». Творческое мышление подключаем в «Умных раскрасках» - «Какие животных ты видишь?», «Дорисуй», «Чьи следы?», «Перевёртыши», «Настоящая корова», Чей домик?», «Что неправильно нарисовал художник?».
Формы контроля: творческие задания.

Тема 5.5. Цепочка жизни. Разговорная игра. Малыши и великаны. – 3 часа.
Теория: Пищевая цепь в животном мире. Цепочка жизни, что будет, если убрать одно звено? Самые – самые большие и самые маленькие в животном мире.
Практика: Пищевая цепь в животном мире. Творческое задание на бумаге – дорисовать пропущенный элемент. Логические задания на выбор правильного ответа из трех предложенных. Самые – самые большие и самые маленькие в животном мире. К тематическим заданиям активно подключаем вербальную память в играх «Голоса животных и птиц», «Рассказ по кругу».
Формы контроля: творческие задания.

Тема 5.6. Тематическая викторина о животном мире.– 1 час.
Теория: правила интеллектуального соревнования.
Практика: Тематическая викторина о животном мире в форме «Своя игра», где на выбор несколько групп животных.
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования.

Тема 5.7. Наши крылатые собратья. - 3 часа.
Теория: Хищные птицы и питающиеся растительной пищей, большие и маленькие птицы, птицы проживающие в особенных климатических условиях и перелетные птицы. Птицы не умеющие летать, но умеющие бегать или плавать.
Практика: Тема «Наши крылатые собратья» раскрывается с помощью заданий - «Чьё гнездо?», «Путаница», «Чей клюв лучше?», «Строим по росту». К тематическим заданиям активно подключаем вербальную память в играх «Голоса птиц», «Птицы в сказках и рассказах», «Что неправильно изобразил художник?».
Формы контроля: творческие задания.

Тема 5.8. Тематическая викторина о птицах.– 1 час.
Теория: правила интеллектуального соревнования.
Практика: Командное соревнование – викторина о птицах «Полетаем – помечтаем»
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования.

Тема 5.9. Самый большой отряд насекомых. Маленькие, да удаленькие..– 3 часа.
Теория: Насекомые – самый большой отряд, группы, место обитания, условия, приспособляемость, особенность в окраске и выживаемости.
Практика: Используемая игра «Двойняшки» - насекомые позволяет одновременно с игрой изучать информацию, знания о насекомых и их особенностях. Использование презентации, с акцентом на самых удивительных представителей данной группы. Творческое мышление подключаем в «Умных раскрасках». Тема «Насекомые» - «Помоги пчёлкам», «Следы мурашей», «Самый сильный среди малышей», «Новый вид».
Формы контроля: творческое задание.

Тема 5.10. Тематическая викторина о насекомых– 1 час.
Теория: правила интеллектуального соревнования.
Практика: Тематическая викторина о насекомые – индивидуальная или парная, с акцентом на тестовые задания, где после вопроса даются варианты ответов.
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Тема 5.11. Обобщающая викторина «Живой мир» – 1 час.
Теория: Обобщая викторина «Живой мир» по столь большой теме включает разнообразные задания. Тема «Жизнь рядом с нами» очень богата на логические задания из книг, всем этим богатством необходимо активно пользоваться (кроссворды, ребусы, загадки, задания на смекалку, задания – рисунки и т.д.).
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 6. Человек – это звучит гордо – 11 часов

Тема 6.1. Отличие и сходство человека с другими живыми организмами – 2 часа.
Теория: Отличие и сходство человека с другими живыми организмами. Сравнение скелета, кровеносной системы, функциональных особенностей (пищеварение, слуха, речи и т.п)
Практика: Эта тема идёт после темы о живом мире Земли и должна быть связана поиском сходств и отличий человека с другими живыми организмами. Отличительным моментом является мышление, обмен знаниями. На занятиях используются настольные интеллектуальные игры.
Формы контроля: Беседа.

Тема 6.2. Человек – вчера, сегодня, завтра. Возможности человеческого организма.– 2 часа.
Теория: Исторические и физические изменения произошедшие у человечества. Возможности человеческого организма.
Практика: Настольные логические игры по данной теме: «Рисуночное письмо», «Глиняные таблички», «Три пары одинаковых лиц», «Пазлы», «Прочти имена».
Возможности человеческого организма – это знакомство с книгой рекордов Гинесса, викторина по данной теме, как дополнение обращение к литературным и сказочным персонажам, к народным приданиям.
Формы контроля: Беседа

Тема 6.3. Я мыслю, значит я - существую.– 2 часа.
Теория: Отличительным моментом человека от животного является развитое мышление.
Практика: Отличительным моментом является мышление, обмен знаниями. «Я мыслю, значит я -существую», предлагается викторина или «Своя игра». Большой объем знаний благодаря хорошей памяти – развиваем память через игры «Представься и запомни», «Сочиним историю», «Рассказ по кругу», «Да, нет».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Тема 6.4. Эмоции и человек.– 2 часа.
Теория: Эмоции человека, основные характеристики.
Практика: Эмоциональная жизнь, её проявления, её отражение на лице – физиогномика. Учащимся предлагается познакомиться с основами науки чтения лица и жестов на основе игр «Физиогномика героев – пазлы», «Пойми меня», «Моё зеркало», «Сыщики и психологи».
Формы контроля: творческие задания

Тема 6.5. Кому лучше? - 2 часа.
Теория: Отличие и сходство проживания людей в различных бытовых условиях, климатических, социальных. Зависит ли счастье человека от условий жизни?
Практика: Воспитывающий и творческий подход подключаем к познанию темы в играх – «Кому лучше?», «Волшебный стул», «Три королевства», «Колоши счастья». Обращение к литературным и сказочным персонажам, к народным приданиям. Обсуждение.
Формы контроля: Обсуждение

Тема 6.6. Тематическая викторина – 1 час.
Теория: правила тематической викторины.
Практика: Интеллектуальная викторина «Человек – это звучит гордо!»
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 7. Знания и умения – 4 часа.

Тема 7.1. Диагностика вербального и зрительного восприятия – 1 час.
Практика: Диагностика производится по правилам – тишина, не вмешательство, последовательность. Диагностика вербального и зрительного восприятия для 1 года обучения сравниваются с результатами начала учебного года.
Формы контроля: результаты диагностики вербального и зрительного восприятия и памяти.

Тема 7.2. Диагностика логического мышления – 1 час.
Практика: Диагностика логического мышления происходит на основе настольных игр, умения их складывать, решать логические задания. Накопительная система «Банка Умник» позволяет отследить успехи наглядно, текущие данные.
Формы контроля: результат выполненных заданий.

Тема 7.3. Диагностика познавательных способностей – 1 час.
Практика: Диагностика познавательных способностей – это подведение итогов предыдущих занятий и проведение викторины или интеллектуальной игры по темам

прошедшего года. Все результаты сводятся в таблицу, сравниваются с результатами начала учебного года. Учитываются баллы накопительной системы «Банка Умник».
Формы контроля: Итоговая викторина.

Тема 7.4. Подведение итогов учебного года. «Праздник для души». – 1 час.
Практика: Итоговая викторина и подведение итогов учебного года. «Праздник для души» - отмечаем успехи, достижения, поощрение обучающихся в зависимости от успешности освоения образовательной программы.
Формы контроля: Итоговая викторина.

Планируемые результаты стартового уровня:

Предметные:
- ✓ знает игровые правила настольных игр 1 степени сложности, используемых в «Клубе почемучек»;
- ✓ умеет собирать 1- 2 развивающие игры;
- ✓ умеет пользоваться карточками из дидактических игр и карточками для викторины;
- ✓ понимает, что является самым необходимым веществом на Земле, знает о свойствах и формах воды;
- ✓ знает о движениях Солнца и Земли и смене времен года;
- ✓ знает названия животных, птиц, морских обитателей;
- ✓ уметь классифицировать живые организмы на животных, насекомых, птиц, морских обитателей, человека;
- ✓ понимает основные отличия человека от других живых существ;
- ✓ проявляет навыки работы с головоломками и логическими заданиями.

Метопредметные:
- ✓ проявляет интерес к знаниям, размышлениям, интеллектуальному развитию;
- ✓ проявляет взаимопомощь, умеет работать в паре или команде;
- ✓ может определить общий признак среди нескольких предметов, объяснить их сходство;
- ✓ может классифицировать, определять объединять предметы в группы по определенным признакам, сравнивать, обобщать факты и явления;
- ✓ может продолжить рассказ, начатый соседом (уметь слушать и говорить).

Личностные:
- ✓ может работать в группе, уметь слушать других обучающихся;
- ✓ умеет быть аккуратным при работе с интеллектуальными играми;
- ✓ владеет качествами доброжелательности, взаимопомощи;
- ✓ воспринимает познавательное развитие как важный процесс интеллектуального труда и познания нового;
- ✓ имеет положительную самооценку.

Учебно-тематический план

Базовый уровень

2 год обучения

Задачи:

Обучающие:

- ✓ познакомить с развивающими интеллектуальными играми 2 и 3 степени сложности;
- ✓ расширить знания школьной образовательной программы об измеряемом мире, появлении чисел и мер, вычислении времени и часовых механизмах;
- ✓ познакомить с историей создания основных предметов в жизни человека, эволюцией изобретений одежды, жилища, транспорта;
- ✓ познакомить с достопримечательностями разных стран, уделить внимание родному краю, Уралу;
- ✓ познакомить с Солнечной системой, ее элементами, в особенности обращаем внимание к Земле, Солнцу, Луне, дать общие представления о Вселенной;
- ✓ стимулировать детей к познавательной деятельности, к сравнению, поиску сходства и различия, связей вещей и явлений, к словесному анализу-рассуждению.

Развивающие:

- ✓ совершенствование мыслительного процесса: развитие логики, речи, воображения;
- ✓ совершенствование вербального и зрительного восприятия и памяти;
- ✓ привитие интереса к знаниям, размышлениям, интеллектуальному развитию;
- ✓ развитие коммуникативной компетентности через парную и групповую работу, социальное взаимодействие;
- ✓ развитие личности обучающегося, одновременно воздействуя на его эмоциональную, интеллектуальную, творческую сферу;
- ✓ развитие способности концентрирования внимания, распределения своих сил.

Воспитательные:

- ✓ воспитание положительных нравственных качеств по отношению к окружающим: доброжелательности, чувства товарищества, толерантности и т.д.
- ✓ приобщение к интеллектуальному и творческому мышлению;
- ✓ формирование положительной самооценки и возможности для самораскрытия, самоутверждения личности;

№	Название раздела, темы занятия	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	**Введение. Новые игры – новые формы. Диагностика. Правила.**	**4**	**1**	**3**	
1.	Вводное занятие. Правила по технике безопасности.	1	1		Беседа..

2.	Диагностика познавательных способностей.	3		3	Диагностика познавательных способностей
II	**Измеряемый мир.**	**15**	**5**	**10**	
1.	Числа и цифры, их изобретение.	3	1	2	Беседа
2.	Занимательный мир вычислений.	3	1	2	Творческие задания
3.	Стандартные единицы. Происхождение измерительных мер.	2	1	1	Измерения
4.	Геометрические формы.	2	1	1	Решение заданий
5.	Формы в живой природе.	2	1	1	Творческие задания
6.	Логические задания про измеряемый мир.	2		2	Решение заданий
7.	Тематическая викторина	1		1	интеллектуальное соревнование
III	**Время и жизнь.**	**15**	**7**	**8**	
1.	Что такое время? Счет времени.	2	1	1	Игровое задание
2.	Часы, пробуждающие птиц.	2	1	1	Творческие задания
3.	Растения и животные.	2	1	1	Решение логических заданий
4.	Первобытный человек, путь развития.	2	1	1	Творческие задания
5.	Ощущение времени – влияющие факторы.	2	1	1	Творческие задания
6.	Часы, календари – историческое разнообразие.	2	1	1	Творческие и логические задания.
7.	Время и народная мудрость.	2	1	1	интеллектуальное соревнование
8.	Тематическая викторина.	1		1	интеллектуальное соревнование
IV	**Тайны, оставленные на Земле.**	**19**	**7**	**12**	
1.	Земля – планета тайн.	2	1	1	Беседа.
2.	Пирамиды, их особенности.	3	1	2	Творческие задания
3.	Игры разных стран.	4	1	3	Знакомство с играми разных стран
4.	Наскальная живопись. Глиняные таблички.	3	1	2	Творческие задания
5.	Обсерватории в горах. Уральские тайны.	2	1	1	интеллектуальное соревнование

6.	Семь чудес света.	2	1	1	Творческие задания
7.	Сказка ложь, да в ней намёк...	2	1	1	Игровые задания.
8.	Тематическая викторина	1		1	интеллектуальное соревнование
V	**Эволюция изобретений.**	**17**	**6**	**11**	
1.	Эволюция изобретений обычных вещей.	3	1	2	Беседа
2.	Вещи рядом с нами.	3	1	2	интеллектуальное соревнование
3.	Эволюция изобретений наземного транспорта.	3	1	2	Творческие задания
4.	Эволюция воздушного транспорта.	3	1	2	Творческие задания
5.	Эволюция изобретения водного транспорта.	2	1	1	Выполнение заданий
6.	Эволюция изобретений рельсового транспорта.	2	1	1	Творческие задания
7.	Тематическая викторина.	1		1	интеллектуальное соревнование
VII.	**Знания и умения**	**4**		**4**	
1.	Диагностика вербального и зрительного восприятия.	**1**		**1**	Диагностика вербального и зрительного восприятия.
2.	Диагностика логического мышления.	**1**		**1**	Диагностика логического мышления.
3.	Диагностика познавательных способностей. Итоговая викторина.	**1**		**1**	интеллектуальное соревнование
4.	Подведение итогов учебного года. «Праздник для души».	**1**		**1**	Творческое участие. Наблюдение.
Итого		**72**	**26**	**46**	

Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Введение. Новые игры – новые формы. Диагностика. Правила – 4 часа

Тема 1.1. Введение. Правила по технике безопасности. – 1час.

Теория: Введение, знакомство с новыми играми и формами работы, с возможностями нового года. Правила по технике безопасности, игровые правила детского объединения. Наши прошлогодние успехи и наши способности на сегодня.

Практика: Игровое приветствие «Мы узнаем мир по именам». Знакомство с новыми интеллектуальными играми. Правила по технике безопасности – это основные правила учреждения по технике безопасности и правила объединения «Клуб Почемучек».
Игровое занятие на сближение с использованием игр «Клубок», «Ты мне, я тебе», «Зеркало».
Формы контроля: беседа, игра.

Тема 1.2. Диагностика познавательных способностей. – 3 часа.
Теория: Рекомендации по проведению диагностики.
Практика: Диагностика логического мышления происходит на основе настольных игр, умения их складывать и решения логических заданий. Диагностика познавательных способностей на основе интеллектуальной игры. Диагностика вербального восприятия и памяти на основе текста и группы слов. Диагностика зрительного восприятия и памяти на основе группы символов и таблицы, например таблицы Шульца.
Формы контроля: диагностика познавательных способностей

Раздел 2. Измеряемый мир – 15 часов.

Тема 2.1. Числа и цифры, их изобретение – 3 часа.
Теория: Какими способами и мерными величинами пользовались раньше? Измеряемый мир в разные временные периоды. Особенности измерений на разных континентах.
Практика: Измеряемый мир – необходимость производить измерения, взвешивания, замеры. Использование энциклопедий, поисковые задания для учащихся. Логические задания – «Делёж», «Смекай - ка», «Одинаковыми цифрами».
Формы контроля: Беседа

Тема 2.2. Занимательный мир вычислений.– 3 часа.
Теория: Мир вычислений, привычные и необычные методы вычислений.
Практика: Вычисления разными способами, вычисления с помощью квадрата, рисунка. Использование загадок, головоломок, кроссвордов, занимательных задач, измерений себя и друга, проверка, перевод измерений в старые меры и многое другое можно применить на данной теме.
Формы контроля: творческие задания

Тема 2.3. Стандартные единицы. Происхождение измерительных мер.– 2 часа.
Теория: Меры и величины. Стандартные единицы. История происхождения измерительных мер и создания стандартных величин.
Практика: Использование логических заданий на бумаге, измерений в классе с помощью различных измерительных приборов (локтя, линейки, рулетки, нетрадиционных вариантов)
Измерение роста среди обучающихся, сравнение.
Формы контроля: измерения

Тема 2.3. Геометрические формы. - 2 часа.
Теория: Геометрические формы и их прототипы в природе.
Практика: Логические задания с геометрическими фигурами. Можно провести тестирование с помощью геометрических фигур, заданий из геометрических фигур

«Мост», «Человечек», «Вписанные предметы», «Витражи сказок». Использование теста на зрительное восприятие «Геометрическая путаница» (количественный поиск фигур).
Настольные развивающие игры удачно вписываются в данную тему – «Кружки», «Большой квадрат», «Прямоугольник + квадрат».
Формы контроля: решение заданий.

Тема 2.3. Формы в живой природе – 2 часа.
Теория: Геометрические формы и их прототипы в природе. Бионика и наблюдение за живой природой.
Практика: Наблюдение и сравнение. Задания на зрительные образы и сравнение. Логические задания «Третий лишний», «Что общего?», «Запутанный рисунок». разговорная игра «Рассказ по кругу» и «Зеркало».
Формы контроля: творческие задания

Тема 2.6. Логические задания про измеряемый мир.– 2 часа.
Теория: Правила и рекомендации по выполнению заданий, настольных интеллектуальных игр.
Практика: Настольная игра «Витражи сказок». Использование логических заданий на бумаге, тестов на беглость – «Числовая путаница», «Разбросанная последовательность от 1 до 50 или 100». Настольные развивающие игры удачно вписываются в данную тему – «Кружки», «Большой квадрат», «Складушки», «в сумме - 15». Все эти игры развивают логическое мышление и связаны с измеряемым миром.
Формы контроля: решение заданий

Тема 2.7. Тематическая викторина – 1 час.
Теория: правила викторины.
Практика: Тематическая викторина и логические вопросы, индивидуальное соревнование.
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 3. Время и жизнь – 15 часов.

Тема 3.1. Что такое время? Счет времени – 2 часа.
Теория: Время и жизнь в соответствии с космическими ритмами, смена времён года, суток, эпох. Исторический экскурс с помощью энциклопедий, рисунков, репродукций картин.
Практика: Презентация о времени и мерах измерения, о появлении первых измерительных приборов. Игра «От января до декабря».
Формы контроля: игровое задание.

Тема 3.2. Часы, пробуждающие птиц – 2 часа.
Теория: Ритмы космоса лучше ощущают животные и птицы. Интересные факты из жизни животных и птиц.
Практика: Проведение теста «Ощущение времени». Командная игра на творческое воображение и фантазирование «Мы – птицы». Игра «Кто кем будет?», «Доверяй, но проверяй», «Последствия» - позволяют раскрыть тему и развить творческое мышление, прогностические способности.

Формы контроля: творческие задания.

Тема 3.3. Растения и животные – 2 часа.
Теория: Как реагируют на время дня и ночи разные растения. Часы Линея. Особенности живых часов. Животные, их чувство времени, чувство сезона года, изменений в природе и времени.
Практика: Кроссворды и логические задания о времени и живых организмах. Логические игры «Внутренние часы», «Несчастное дерево», «Часы Линея».
Формы контроля: решение заданий.

Тема 3.4. Первобытный человек, путь развития – 2 часа.
Теория: Исторический экскурс с помощью энциклопедий, рисунков, репродукций картин. Первобытный человек, путь развития**.**
Практика: Временная шкала развития человечества. Презентация и обсуждение возможного развития человека. Логические игры «Фантазёр», «Кто кем будет?», «Последствия» - позволяют раскрыть тему и развить творческое мышление, прогностические способности.
Формы контроля: творческие задания.

Тема 3.5. Ощущение времени – влияющие факторы.– 2 часа.
Теория: Ощущение времени – влияющие факторы: возраст, самочувствие, темперамент, пол, занятость, влюбленность…
Практика: Ощущение времени человеком процесс индивидуальный, зависит от возраста, темперамента, увлечённости, влюблённости, болезни. Тест на ощущение времени «Минутка». Логическое задание «Что можно сделать за минуту?».
«Умные раскраски» про время и ощущение времени, а также последовательность событий – задания расставить картинки по порядку или задания на слух – что первоначально было, а что произошло позже.
Формы контроля: творческие задания

Тема 3.6. Часы, календари – историческое разнообразие.– 2часа.
Теория: Часы, календари – историческое разнообразие: солнечные, водяные, песочные, огненные. Механические часы от курантов до наручных часов. Кварцевые и электронные часы. Календари древних майя, юлианский календарь, славянский календарь, совремнные календари.
Практика: Презентация по теме «Часы, календари - историческое разнообразие» Кроссворды и логические задания о часах. Рисуночные задания по теме «Календари».
Формы контроля: творческие и логические задания.

Тема 3.7. Время и народная мудрость. – 2 часа.
Теория: Время и народная мудрость в пословицах и поговорках
Практика: Игра «От января до декабря». Время и народная мудрость в пословицах и поговорках. Для закрепления используем тематическую викторину и задание «Разобранная пословица».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Тема 3.8. Тематическая викторина .– 1 час.

Теория: Правила и рекомендации по выполнению интеллектуального соревнования.
Практика: Интеллектуальное командное соревнование «Время первых».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 4. Тайны, оставленные на Земле. – 19 часов

Тема 4.1. Земля – планета тайн – 2 часа.
Теория: Удивительные факты о планете Земля
Практика: Викторина «Эрудит», оценка знаний обучающихся и их заинтересованности этой темой. Если есть яркие картинки по теме «Тайны, оставленные на Земле», то их можно представить в «Пазлы», складывать. «Пирамиды» можно складывать из геометрических фигур, кубиков, бумаги… Разговорная игра «Юный Архимед».
Формы контроля: Беседа.

Тема 4.2. Пирамиды, их особенности.– 3 часа.
Теория: Если раньше говори о 7 чудесах света, то сейчас этих чудес находится всё больше и больше. Самые известны это пирамиды. А все ли мы знаем о пирамидах? Удивительные факты и вопросы не имеющие ответа.
Практика: Задания с кубиками и бумагой: геометрические фигуры. Логические задания, задачи на смекалку, умные раскраски – всё это используется на занятиях.
Формы контроля: творческие задания

Тема 4.3. Игры разных стран – 4 часа.
Теория: В каждой местности люди проводили свободное время в играх. Игры разных стран отличаются стратегией, объемом, задачами. Знакомство с играми древней Греции, Китая, Египта, Индии, Запада и России.
Практика: Тема позволяет познакомить ребят с играми разных стран: «Молино», «Мельница», «Понг – ауки», «Сянцы», «Халма», «Лиса и гуси», «Китайские палочки», «Звезда», «Мехен», «Маджонг», «Нарды», и другие игры, которые могут вызвать познавательный интерес.
Формы контроля: знакомство с играми разных стран.

Тема 4.4. Наскальная живопись. Глиняные таблички.– 3 часа.
Теория: Наскальная живопись – предмет изучения истории, культуры, знаний, особенностей окружающего мира определенной эпохи. Глиняные таблички, их разнообразие и изучение.
Практика: Презентация с фотографиями, позволяющая зрительно увидеть то, что спрятано в глубине пещер и разбросано по разным континентам. Обсуждение и фантазирование. Играя в «Глиняные таблички» можно проявить творчество и самим создать символы, которые расшифруют другие. Игра «Ребусы» – это современные «Глиняные таблички».
Формы контроля: творческие задания.

Тема 4.5. Обсерватории в горах. Уральские тайны – 2 часа.
Теория: Уральские тайны не менее интересны чем чудеса света, эта наша история, не так разрекламированная, но не менее интересная. Легенды Урала, сказы, истории, традиции.

Практика: Чтение легенд и их обсуждение. Познавательная викторина «Уральские тайны», позволит не только провести командное соревнование, активизировать творческие способности, но и узнать одновременно полезную информацию..
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Тема 4.6. Семь чудес света.– 2 часа.
Теория: Семь чудес света. Презентация фотографий, рисунков и описание. Если раньше говори о 7 чудесах света, то сейчас этих чудес находится всё больше и больше. Новые чудеса света, их описание.
Практика: Первый час посвящен прежним чудесам, второй час – новым чудесам света. Если раньше говори о 7 чудесах света, то сейчас этих чудес находится всё больше и больше. Лучше рассказывать о том, на что есть дополнительные данные, фотографии, схемы, чтоб дети могли не только слышать, но и видеть. Для успешного усвоения даются рисуночные задания «Обведи по контуру», «закончи рисунок».
Формы контроля: творческие задания

Тема 4.7. Сказка ложь, да в ней намёк – 2 часа.
Теория: Сказочные предметы и образы и их прототипы в реальном мире. Гипотезы и факты.
Практика: Логические задания, кроссворды, задачи на смекалку, умные раскраски – всё это используется в теме «сказка ложь, да в ней намёк..». Игра «Угадай сказочный предмет».
Формы контроля: игровое задание

Тема 4.8. Тематическая викторина – 1 час.
Теория: Перечисляем основные изученные «Тайны, оставленные на Земле».
Практика: Интеллектуальное соревнование – викторина «Тайны, оставленные на Земле».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 5. Эволюция изобретений – 17 часов.

Тема 5.1. Эволюция изобретений обычных вещей – 3 часа.
Теория: Большинство тайн, оставленных на Земле – дело рук человека. Эволюция изобретений обычных вещей включает в себя появление одежды, жилья, обогревательных и осветительных приборов.
Практика: Эволюция изобретений обычных вещей перекликается с темой «Вещи рядом с нами», различается подход к занятиям. В этой теме делаем акцент на эволюцию, развитие, изменение данных вещей. С помощью картинок из дидактического материла можно провести различные игры на память, беглость зрительного восприятия, умение классифицировать и выстраивать правильную хронологию, можно раздавать карточки и играть «Собери своих».
Формы контроля: Беседа

Тема 5.2. Вещи рядом с нами.– 3 часа.
Теория: Вещи рядом с нами это одежда, жилье, обогревательные и осветительные приборы и многое другое, привычное и детям кажущееся постоянным.

Практика: Тема включает в себя появление одежды, жилья, обогревательных и осветительных приборов. Тема перекликается с темой «Эволюция изобретений обычных вещей», различается подход к занятиям. В этой теме делаем акцент на игровые задания и викторины, позволяющие произвести оценку изученных данных. Викторина о вещах.
Используются логические задания «Жилища и форма», «Мода разных лет», «Машина времени».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования.

Тема 5.3. Эволюция изобретений наземного транспорта.– 3 часа.
Теория: Эволюция изобретений транспорта включает эволюцию изобретений наземного транспорта, воздушного транспорта, водного транспорта и рельсового транспорта. Общая информация. Конкретизируем эволюция появления наземного транспорта.
Практика: С помощью картинок из дидактического материла можно провести различные игры на память, беглость зрительного восприятия, умение классифицировать и выстраивать правильную хронологию, можно раздавать карточки и играть «Собери своих».
Дополнительные логические задания по этой теме «Архимедова игра», «Умные раскраски», «Волшебный стул».
Формы контроля: творческое задание.

Тема 5.4. Эволюция изобретений воздушного транспорта.– 3 часа.
Теория: Эволюция изобретений воздушного транспорта: дирижабли, планеры, воздушные шары, вертолеты, самолеты, ракеты.
Практика: Работа с картинками разных летательных аппаратов - умение классифицировать и выстраивать правильную хронологию, можно раздавать карточки и играть «Собери своих».
Используются задания «Умные раскраски», загадки, кроссворды, конструирование самолётов.
Формы контроля: творческое задание.

Тема 5.5. Эволюция изобретений водного транспорта.– 2 часа.
Теория: Эволюция изобретений водного транспорта.
Практика: С помощью картинок из дидактического материла можно провести различные игры на память, беглость зрительного восприятия, умение классифицировать и выстраивать правильную хронологию, используя карточки «Водный транспорт».
Для игры используются загадки, кроссворды, конструирование корабликов из бумаги. Используются игра на творческое мышление «Фантазёр».
Формы контроля: выполнение заданий.

Тема 5.6. Эволюция изобретений рельсового транспорта.– 2 часа.
Теория: Эволюция изобретений рельсового транспорта: паровозы, тепловозы, электрички, скорые поезда, метро, специальная техника, скоростные.
Практика: Задания на зрительную память «двойняшки», созданную в компьютерной программе, задания на логическое мышление «Что вперед по скорости и раньше по времени?». Задания на умение классифицировать и выстраивать правильную хронологию.
Используются загадки, кроссворды, игры на творческое мышление «Фантазёр», «Червячок» и «Волшебный стул».

Формы контроля: творческие задания

Тема 5.7. Тематическая викторина.– 1 час.
Теория: Большинство тайн, оставленных на Земле – дело рук человека. Следующая тема – эволюция изобретений. Это тема состоит из двух частей: Эволюция изобретений обычных вещей, Эволюция изобретений транспорта.
Практика: Тематическая викторина «Своя игра» включающая все изученные темы.
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 6. Знания и умения – 4 часа.

Тема 6.1. Диагностика вербального и зрительного восприятия – 1 час.
Практика: Диагностика производится по правилам – тишина, не вмешательство, последовательность. Диагностика вербального и зрительного восприятия для 2 года обучения сравниваются с результатами начала учебного года.
Формы контроля: результаты диагностики вербального и зрительного восприятия и памяти.

Тема 6.2. Диагностика логического мышления – 1 час.
Практика: Диагностика логического мышления происходит на основе настольных игр, умения их складывать, решать логические задания. Накопительная система «Банка Умник» позволяет отследить успехи наглядно, текущие данные.
Формы контроля: результат выполненных заданий.

Тема 6.3. Диагностика познавательных способностей – 1 час.
Практика: Диагностика познавательных способностей – это подведение итогов предыдущих занятий и проведение викторины или интеллектуальной игры по темам прошедшего года. Все результаты сводятся в таблицу, сравниваются с результатами начала учебного года и прошлого года. Учитываются баллы накопительной системы «Банка Умник».
Формы контроля: Итоговая викторина.

Тема 6.4. Подведение итогов учебного года. «Праздник для души». – 1 час.
Практика: Итоговая викторина и подведение итогов учебного года. «Праздник для души» - отмечаем успехи, достижения, поощрение обучающихся в зависимости от успешности освоения образовательной программы.
Формы контроля: Итоговая викторина.

Учебно-тематический план

3 год обучения

№	Название раздела, темы занятия	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	**Введение. Новые игры – новые формы. Диагностика. Правила.**	**4**	**1**	**3**	
1.1	Введение. Правила по технике безопасности. Новые игры – новые формы.	1	1		Беседа..
1.2.	Диагностика познавательных способностей.	3		3	Диагностика познавательных способностей
II	**Земля – наш добрый дом.**	**14**	**5**	**10**	
2.1.	Земля – планета Солнечной системы.	3	1	2	Обсуждение.
2.2.	Меняющийся облик Земли.	3	1	2	Развивающие задания.
2.3.	Материки Земного шара.	3	1	2	Результат соревнования.
2.4.	Страны и континенты.	3	1	2	Результат интеллектуального соревнования.
2.5.	Игры разных стран.	3	1	2	Игровые задания
III	**Погода в доме.**	**7**	**2**	**5**	
3.1.	Земля. Движение коры.	3	1	2	Беседа.
3.2.	Земля или океан?	3	1	2	Обсуждение.
3.3.	Тематическая викторина	1		1	Результат соревнования.
III	**Леса – зона жизни.**	**11**	**5**	**6**	
3.1.	Богатство Земли – её разнообразие.	2	1	1	Творческие задания.
3.2.	Экология и природа.	2	1	1	Обсуждение.
3.3.	Мир растений, особенные экспонаты.	2	1	1	Развивающие игры.
3.4	Конструкции растительного мира – в	2	1	1	Творческие

.	жизнь!				задания.
3.5.	Погода и урожай. Теплоизоляция под снегом.	2	1	1	Результат интеллектуального соревнования.
3.6.	Тематическая викторина	1		1	Результат интеллектуального соревнования.
IV	**Солнце и человечество.**	**11**	**5**	**6**	
4.1.	Поклонение Солнцу.	2	1	1	Творческое задание
4.2.	Что такое Солнце?	2	1	1	Игровые задания
4.3.	Солнечная система.	2	1	1	Игровые задания
4.4.	Использование Солнечной энергии. Служба Солнца.	2	1	1	Творческое задание
4.5.	Осветительные и обогревательные приборы.	2	1	1	Обсуждение.
4.6.	Тематическая викторина.	1		1	Результат соревнования.
V	**Бесконечность Вселенной.**	**19**	**6**	**13**	
5.1.	Представление древних о Вселенной.	3	1	2	Беседа.
5.2.	Размеры и формы во Вселенной.	3	1	2	Результат соревнования.
5.3.	Звезды и созвездия.	3	1	2	Творческое задание
5.4.	Мифы и легенды.	3	1	2	Обсуждение
5.5.	Космические путешествия.	3	1	2	Выполнение заданий
5.6.	Просторы космоса	3	1	2	Результат интеллектуального соревнования.
5.7.	Тематическая викторина.	1		1	Результат интеллектуального соревнования.
VI.	**Знания и умения**	**4**		**4**	
6.1.	Диагностика вербального и зрительного восприятия и памяти.	**1**		**1**	Диагностика вербального и зрительного …
6.2.	Диагностика логического мышления.	**1**		**1**	Диагностика логического мышления.
6.3.	Диагностика познавательных способностей. Итоговая викторина.	**1**		**1**	РИС

6.4.	«Праздник для души» - итоговое занятие	**1**		**1**	Творческое участие. Наблюдение.
Итого		**72**	**24**	**48**	

Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Введение. Правила по технике безопасности. Игровые правила. – 4 часа.

Тема 1.1. Введение. Правила по технике безопасности. Новые игры – новые формы. – 1 час.

Теория: Вводное занятие напоминает основные правила работы объединения «Клуб Почемучек», условия, возможности и форма занятий. Новые игры – новые формы, перспективный план нового учебного года.

Знакомство с новыми интеллектуальными играми. Наши прошлогодние успехи и наши способности на сегодня. Правила по технике безопасности – это основные правила учреждения по технике безопасности и правила объединения «Клуб Почемучек».

Практика: Диагностика познавательных способностей (вербальное и зрительное восприятие, память, логическое мышление).

Формы контроля: Беседа. Диагностика познавательных способностей

Тема 1.2. Диагностика вербального и зрительного восприятия – 1 час.

Практика: Диагностика производится по правилам – тишина, не вмешательство, последовательность. Диагностика вербального и зрительного восприятия для 2 года обучения сравниваются с результатами начала учебного года.

Формы контроля: результаты диагностики вербального и зрительного восприятия и памяти.

Тема 1.3. Диагностика логического мышления – 1 час.

Практика: Диагностика логического мышления происходит на основе настольных игр, умения их складывать, решать логические задания.

Формы контроля: результат выполненных заданий.

Тема 1.4. Диагностика познавательных способностей – 1 час.

Практика: Диагностика познавательных способностей – проведение викторины или интеллектуальной игры

Формы контроля: Интеллектуальная викторина.

Раздел 2. Земля – наш добрый дом. – 15 часов

Тема 2.1. Земля – планета Солнечной системы – 3 часа.

Теория: Солнечная система и планета Земля. Благоприятное расположение планеты, условия на планете Земля пригодные для жизни. Суточные изменения.

Практика: Обучающая презентация с практическими вопросами для юных эрудитов. Учащимся предлагается порисовать умные задания, дорисовать начатые картинки, изменить неточности в нарисованных картинках. Предлагаются развивающие задания «Яблоко Ньютона» и «Четыре человечка».

Формы контроля: Обсуждение

Тема 2.2. Меняющийся облик Земли – 3 часа.
Теория: Для знакомства с темой помогут плакаты, глобус, географическая карта, атлас. Представление древних о Земле, старые карты и глобусы.
Практика: Развивающие задания на умение сравнивать «Третий лишний», «Найди отличие», «Что общего?», «Какой фрагмент нужно вставить?». Предлагаются развивающие задания «Географические пазлы», «Кружки». Разговорная игра «Рассказ по кругу»
Формы контроля: развивающие задания

Тема 2.3. Материки Земного шара – 3 часа.
Теория: Материки и их обитатели, пояса Земли, особенности климата и жизни в этих широтах. Особенности географических координат, условия на различных широтах.
Практика: Командная игра «Материки Земного шара». Каждая команда – материк, определяет для себя своих обитателей, условия проживания, народы, достопримечательности. Изучение темы с помощью дидактического материала, фотографий. Учащимся в командах предлагаются развивающие задания «Географические пазлы», «Материки и океаны».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Тема 2.4. Страны и континенты – 3 часа.
Теория: Особенности географических координат, условия на различных широтах. Страны и континенты – интересные факты.
Практика: Изучение внутренних оболочек Земли проводим с использованием пластилина, должно быть оговорено соответствие цвета и температуры. Это задание может быть и с помощью цветной бумаги или нарисованный вариант. Развивают тему и речевые навыки разговорные игры «По странам и континентам», «Самый, самый», «Кто откуда?». Задания на знания самого- самого на планете Земля (самой большой реки, океана.. самой высокой точки на планете, водопада…)
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Тема 2.5. Игры разных стран – 3 часа.
Теория: Страны и континенты и игры разных стран.
Практика: Тема позволяет изучить игры разных стран: «Мулино», «Понг – ау- ки», «Лиса и гуси», «Китайские палочки», «Звезда», «Сянцы», «Халма», «Лиса и гуси», «Китайские палочки», «Звезда», «Мехен», «Маджонг».
Формы контроля: Игровые задания.

Раздел 3 Погода в доме – 7 часов.

Тема 3.1. Земля. Движение коры – 3 часа.
Теория: Строение планеты Земля. Основные слои планеты. Движение коры – причины и особенности движения и их проявления на поверхности..
Практика: Изучение внутренних оболочек Земли проводим с использованием пластилина. Учащимся также предлагается порисовать умные задания, дорисовать начатые картинки, изменить неточности в нарисованных картинках. Можно придумать «Запрещающие и разрешающие таблички» на разные ситуации. Развивают тему и речевые навыки разговорные игры «Рассказ по кругу», «Юный Архимед».

Формы контроля: Беседа

Тема 3.2. Земля или океан? - 3 часа.
Теория: Взгляд из космоса, определение космонавтов «Голубая планета», в количестве покрытия водой 70%. Земля или океан? Цитаты и рассуждения ученых и космонавтов.
Практика: Обсуждение, «Трибуна мнений», «Рассказ по кругу», задания мини-исследования в группах. Занятия направленное на диалог с педагогом и между группами.
Формы контроля: Обсуждение.

Тема 3.3. Тематическая викторина – 1 час.
Теория: правила интеллектуального соревнования.
Практика: Тематическая викторина по разделу «Мир вокруг нас» объединяющая две большие темы» Земля – планета Солнечной системы» и «Погода в доме».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования.

Раздел 4. Леса – зона жизни. – 11 часов.

Тема 4.1. Богатство Земли и ее разнообразие – 2 часа.
Теория: Богатство Земли – растительный мир, его влияние на животный мир, состояние атмосферы, почву.
Практика: Презентация – классификация основных групп животных и растений. Использование дидактического материала, фотографий, засушенных листьев и веточек, «Умных раскрасок» («Найди ошибки у художника», «Поляна цветов», «Самый толстый, самый высокий»).
Формы контроля: творческие задания

Тема 4.2. Экология и природа – 2 часа.
Теория: Определение основных понятий: экология и природа. Взаимосвязь экологии и природы. Основные проблемы экологии, организации на страже экологических вопросов, основные темы для научных обсуждений.
Практика: Творческая разговорная игра «Несчастное дерево». Игры «Калоши счастья», «Садовник» позволяют развивать внимание, культуру, формировать бережное отношение к окружающему миру.
Формы контроля: Обсуждение

Тема 4.3. Мир растений, особенные экспонаты – 2 часа.
Теория: Растительный мир, особенности произрастания на разных широтах. Большие и маленькие растения. Научные исследования о влиянии залегающих пород, разломов внутри Земли на размеры и форму растений.
Практика: Среди растений много необычных, выделяющихся своими характеристиками (размерами, конструкциями, свойствами). Человек наблюдательный пользуется подсказками природы, и задача учебного процесса научить сравнивать и делать выводы.
По теме растительного мира используется игра «Двойняшки». Эта игра замечательна в своём разнообразии (классификация, поиск пары, обмен карточками, группировка, загадки) и возможностях развивать зрительную память наряду с получением информации, в данном случае, о растительном мире.
Формы контроля: Результат развивающей игры.

Тема 4.4. Конструкции растительного мира в жизнь. – 2 часа.
Теория: Бионика – наука, опирающаяся на знания самой природы. Конструкции растительного мира уже используемые архитекторами и инженерами.
Практика: Презентация о бионике и конструкциях растительного мира, принятых за основу при строительстве или инженерных изобретениях. Использование «Умных раскрасок» («Найди ошибки у художника», «Поляна цветов», «Самый толстый, самый высокий»). Среди растений много необычных, выделяющихся своими характеристиками (размерами, конструкциями, свойствами). Человек наблюдательный пользуется подсказками природы, и задача учебного процесса научить сравнивать и делать выводы.
Формы контроля: Творческие задания.

Тема 4.5. Погода и урожай – 2 часа.
Теория: Климатические условия и особенности выращивания растений. Страны, специализирующиеся на выращивании каких-то культур. Влияние погоды. Российский климат и свойственные России агрокультуры.
Практика: Большой выбор кроссвордов о растительном мире, лучше, чтоб кроссворды были красочными, дополненные подсказками. На занятии используется игра «Двойняшки», парные соревнования на вопросы викторины или выполнение кроссвордов.
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Тема 4.6. Тематическая викторина – 1 час.
Теория: Правила и рекомендации по викторине.
Практика: Викторина, командное соревнование по теме «Леса – зона жизни».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 5. Солнце и человечество. – 11 часов.

Тема 5.1. Поклонение Солнцу – 2 часа.
Теория: Поклонение Солнцу в разные временные периоды и на разных континентах. Солнцу поклонялись, Солнечных затмений боялись, с Солнцем связывали жизнь. Мифы и легенды, наскальная живопись, исторические данные.
Практика: Презентация «Поклонение Солнцу» и вопросы для юных эрудитов. На занятиях по данной теме уместны настольные развивающие игры - «Кружки», «Складушки», логические задания и творческая игра «Новый Архимед».
Формы контроля: творческие задания.

Тема 5.2. Что такое Солнце? – 2 часа.
Теория: Солнце - жёлтая звезда, карлик, наличие протуберанцев, периоды солнечной активности, положение Земля, Луна, Солнце, сравнение размеров и характеристик Солнца с другими звездами. Звездные диаграммы.
Практика: Помогут в понимании данных знаний плакаты, схемы и «Умные раскраски» «Солнечные домики», «Собери свой цвет», «Галактика». Предлагаются логические задания, и творческая игра «Новый Архимед».
Формы контроля: Творческие задания.

Тема 5.3. Солнечная система – 2 часа.
Теория: Солнечная система подобна множеству других планетарных систем, движение вокруг центрального объекта, движение приближено к круговому, притяжение разных

объектов уравновешивающих орбиту. Солнечная система и количество планет, изменение количества. Основные характеристики планет Солнечной системы, интересные факты.
Практика: Творческая игра «Планеты Солнечной системы». Каждый играющий получает роль – объект Солнечной системы, разыгрывается удаленность, особенности движения.
Формы контроля: Игровое задание.

Тема 5.4. Служба Солнца – 2 часа.
Теория: Служба Солнца является частью системы слежения за состоянием околоземного космического пространства, включающей наблюдения за условиями прохождения радиоволн, радиационной обстановки и возмущениями геомагнитного поля.
Практика: Тема включает развивающие игры т.к понятия сложны для этого возраста. Игры на тактильные ощущения, взаимодействие: «Прерванная цепочка», «Угадай, кто задел?», «Паровозик». Используются настольные развивающие игры «Кружки», «Складушки», «Магическое яйцо».
Формы контроля: творческие задания

Тема 5.5. Использование Солнечной энергии. Осветительные и обогревательные приборы – 2 часа.
Теория: Солнечная энергия и тепло дарит жизнь на Земле в том виде, в котором она есть. Использование солнечной энергии. Современные осветительные и обогревательные приборы, основанные на энергии Солнца.
Практика: Помогут в понимании данных знаний плакаты, схемы, презентация. В данной теме уместно вспомнить осветительные и обогревательные приборы, провести сравнительную характеристику с помощью дидактического материала. Разговорная игра «Плюсы и минусы изобретений», «Новый Архимед».
Формы контроля: Обсуждение.

Тема 5.6. Тематическая викторина – 1 час.
Теория: правила интеллектуального соревнования.
Практика: Тематическая викторина включает кроссворды, логические и творческие задания. Командное интеллектуальное соревнование.
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 6. Бесконечность Вселенной. – 19 часов.

Тема 6.1. Представление древних о Вселенной – 3 часа.
Теория: Взгляд на Вселенную из разных эпох. Представление древних о Вселенной. Разные страны и эпохи, что менялось, а что было общим?
Практика: Презентация по теме и работа с карточками, изображающими разные представления о Вселенной в древности. Бесконечность Вселенной нельзя потрогать, но мир познаётся в сравнении. Представление древних о Вселенной. Разные страны и эпохи, что менялось, а что было общим? Разговорные игры «Фантазёр», «Сочиним историю».
Формы контроля: Беседа.

Тема 6.2. Размеры и формы во Вселенной – 3 часа.
Теория: Солнце и солнечная система– одно из множества представителей Вселенной. Размеры и формы Вселенной. Диаграммы и схемы, сравнительные образы астрономии.

Практика: Размеры и формы Вселенной в презентации, диаграммах, схемах, сравнительных образах астрономии. В понимании размеров Вселенной может помочь «Космическое путешествие». Это воображаемое путешествие с помощью «Умных раскрасок» - «Готовим ракету», «Каникулы на Звезде», «Собираем космическую ракету», «Еда в полёте». Параллельно воображаемой игре рассказывается о реальных полётах, играем в «Может – не может», «Фантазёр», «Сочиним историю», «Запрещающие и разрешающие таблички».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Тема 6.3. Звезды и созвездия – 3 часа.
Теория: Человек объединяет зрительные образы, создает созвездия. Созвездия и их совпадение с положением тысячу лет назад и сейчас.
Практика: Звездное небо и созвездия. Созвездия и их совпадение с положением тысячу лет назад и сейчас. Сравнение основных созвездий, положение звезд относительно друг друга в одном созвездии, как оно меняется и схоже ли с картинкой, соответствующей названию. Творческие задания «Созвездия и облака – на что похоже?»
Формы контроля: Творческие задания.

Тема 6.4. Мифы и легенды – 3 часа.
Теория: Созвездия и мы, легенды, связанные с появлением названий созвездий.
Практика: Рассматриваем мифы и легенды связанные с созвездиями, при желании можно затронуть астрологические знаки. Презентация об популярных мифах и легендах. Обсуждение. Разговорные игры «Может – не может», «Фантазёр», «Сочиним историю».
Формы контроля: Обсуждение.

Тема 6.5. Космические путешествия – 3 часа.
Теория: Первые полеты в космос. Животные в космосе. Время первых, достижения России в космонавтике. Основные этапы освоения космоса. Статистика полетов. Космическая отрасль сегодня.
Практика: Творческие задания «Космос», Красота космических зорь». Презентация о космонавтике. Логические задания «Готовим ракету», «Каникулы на Звезде», «Собираем космическую ракету». Викторина «Кто хочет стать миллионром?»
Формы контроля: выполнение заданий

Тема 6.6. Просторы космоса – 3 часа.
Теория: Космические теории, фантастика и современность
Практика: Основные фантазийные образы космоса в литературе. Играем в «Может – не может», «Фантазёр», «Сочиним историю», «Запрещающие и разрешающие таблички» и «Рассказ по кругу».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Тема 6.7. Тематическая викторина – 1 час.
Теория: правила интеллектуального соревнования.
Практика: Индивидуальное интеллектуальное соревнование «Время первых».
Формы контроля: Результат интеллектуального соревнования**.**

Раздел 7. Знания и умения. – 4 часа

Тема 7.1. Диагностика вербального и зрительного восприятия – 1 час.
Практика: Диагностика производится по правилам – тишина, не вмешательство, последовательность. Диагностика вербального и зрительного восприятия для 2 года обучения сравниваются с результатами начала учебного года.
Формы контроля: результаты диагностики вербального и зрительного восприятия.
Тема 7.2. Диагностика логического мышления – 1 час.
Практика: Диагностика логического мышления происходит на основе настольных игр, умения их складывать, решать логические задания. Накопительная система «Банка Умник» позволяет отследить успехи наглядно, текущие данные.
Формы контроля: результат выполненных заданий.

Тема 7.3. Диагностика познавательных способностей – 1 час.
Практика: Диагностика познавательных способностей – это подведение итогов предыдущих занятий и проведение викторины или интеллектуальной игры по темам прошедшего года. Все результаты сводятся в таблицу, сравниваются с результатами начала учебного года и прошлого года. Учитываются баллы накопительной системы «Банка Умник».
Формы контроля: Итоговая викторина.

Тема 7.4. Подведение итогов учебного года. «Праздник для души». – 1 час.
Практика: Итоговая викторина и подведение итогов учебного года. «Праздник для души» - отмечаем успехи, достижения, поощрение обучающихся в зависимости от успешности освоения образовательной программы.
Формы контроля: Итоговая викторина.

Планируемые результаты базового уровня

Предметные:
- ✓ знает игровые правила настольных игр, используемых в «Клубе почемучек»;
- ✓ умеет собирать некоторые настольные развивающие игры 1- 2 степени сложности;
- ✓ понимает, что является самым необходимым веществом на Земле, знает о свойствах и формах воды;
- ✓ знает названия животных, птиц, морских обитателей;
- ✓ понимает основные отличия человека от других живых существ;
- ✓ имеет представление о последовательности эволюционных изменений в мире вещей, транспорта, строительства желища;
- ✓ знает материки и их растительный мир;
- ✓ знает о том, что Солнце – звезда, энергию которой можно использовать;
- ✓ имеет представления о Вселенной, и Солнечной системе;
- ✓ знает о взаимосвязи движения Солнца и Земли, на изменение времен года и суточных изменений;
- ✓ умеет пользоваться карточками из дидактических игр и карточками для викторины;
- ✓ уметь классифицировать живые организмы на животных, насекомых, птиц, морских обитателей, человека;
- ✓ умеет работать с карточками по эволюции появления основных вещей, транспорта;

Метопредметные:
- ✓ проявляет интерес к знаниям, размышлениям, интеллектуальному развитию;

- ✓ проявляет взаимопомощь, умеет работать в паре или команде;
- ✓ может определить общий признак среди нескольких предметов, объяснить их сходство;
- ✓ может классифицировать, определять объединять предметы в группы по определенным признакам, сравнивать, обобщать факты и явления;
- ✓ может продолжить рассказ, начатый соседом (уметь слушать и говорить).

Личностные:

- ✓ может работать в группе, уметь слушать других обучающихся;
- ✓ умеет быть аккуратным при работе с интеллектуальными играми;
- ✓ владеет качествами доброжелательности, взаимопомощи;
- ✓ воспринимает познавательное развитие как важный процесс интеллектуального труда и познания нового;
- ✓ имеет положительную самооценку.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО- ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Условия реализации программы

1. ***Организационно- педагогические:***

- возможность участия в группе: конкурсы, выставки, интеллектуальные игры;
- участие в мероприятиях на площадке СДО МАУДО «ЦДТ «Эльдорадо»;
- сотрудничество со стейкхолдерами:

Внутренними:

- с родителями воспитанников в различных формах (совместная творческая деятельность, индивидуальные и групповые собеседования)
- с педагогами и коллективами других детских объединений, в которых также занимаются дети, обучающиеся по данной программе.

Внешними:

- с организациями, которые проводят конкурсы и другие мероприятия, в которых может поучаствовать коллектив;
- с другими образовательными учреждениями, в которых обучаются дети, занимающиеся по данной образовательной программе.

2. Кадровые:

Согласно профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: коды А и В с уровнями квалификации 6.

3. Материально-технические:

Помещение - учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Методические материалы:

Авторские методические рекомендации:

«Интеллектуальные игры» (приложение №1), «Методы оценки вербального и зрительного восприятия» (приложение № 2).

Демонстрационный материал. Карты:

Карта мира для детей.

Карта звездного неба.

Карта открытий.

Карта Солнечной системы.

Карта Европы.

Карта маленького Гения.

Дидактический материал. Папки:

1. «Земля и экология. Времена года и погода»

2. «Земля и экология» - наглядность и задания
3. «Вода. Свойства воды» - наглядность и задания.
4. «Вода и ее состояния» - логические задания и викторины
5. «Небесные явления» - наглядность и задания
6. «Камни и окаменелости» - наглядность и задания
7. «Археологические находки» - наглядность и задания
8. «Материки и океаны. Части света» - наглядность и задания
9. Наглядный материал «Растительный мир»
10. «Растительный мир» - наглядность и задания
11. Гербарий «Тропинка полевая»
12. Наглядный материал «Дикие животные»
13. Наглядный материал «Домашние животные»
14. Логические задания про животных
15. Задания - раскраска «Мир животных»
16. Наглядный материал «Птицы»
17. Логические задания про птиц
18. «Морские и речные обитатели» - наглядность и задания
19. «Мир насекомых» - наглядность и задания
20. Логические задания «Человек Земли»
21. Физиогномика - наглядность и задания
22. Безопасность жизнедеятельности. Медицинская помощь.
23. «О, спорт – ты жизнь!» - наглядность и задания
24. «Профессии» - наглядный материал
25. Наглядный материал «Инструменты»
26. Наглядный материал «Повседневные предметы»
27. «Дом и семья» - наглядность и задания
28. «Боги и мифы» - наглядность и задания
29. Архитектура и искусство. Наглядность и задания.
30. Литература. Стихи. Сказки. Викторины и задания
31. Иллюстрации к сказкам. Предметы из сказок.
32. Сюжетные картинки по развитию речи
33. «Наземный транспорт» - наглядность и задания
34. Викторины и задания по правилам дорожного движения
35. «Морская флотилия» - наглядность и задания
36. Наглядный материал «Летательные аппараты»
37. Викторины и логические задания о космосе
38. Ракеты. Выход человека в открытый космос
39. Наглядный и информационный материал «Ю.А.Гагарин»
40. Логические задания «Часы и время»
41. Логические задания «Весёлая математика»
42. Ребусы и логические задания для почемучек
43. Наглядный материал для навыка прогнозирования
44. Викторины и интеллектуальные игры для почемучек
45. Диагностика. Тесты, задания, методические рекомендации.
46. Проект «Я – гражданин»
47. Полезная информация по праву
48. Гражданско- правовое просвещение

49. Проектная и исследовательская деятельность
50. Разработки, информация, документы об истории родного края
51. Методические разработки и сценарии мероприятий по правовому просвещению
52. Методические разработки открытых занятий Заровнятных М.В
53. Отчеты, выступления, анализ Заровнятных М.В.
54. СМИ. Статьи в газете, информация на сайте Заровнятных М.В.
55. Сценарии и разработка мероприятий 1 папка

«Земля наш общий дом» (география 7-9 класс)
«Юные знатоки Урала» (посвящен 125-летию Бажова П.П. 7-9 класс)
«Новогодний переполох» (3-5 класс)
«Юные знатоки Урала» «Горнозаводской Урал» (краеведение 9-11 кл)
«Соображалки» (исскуство , творчество 2-4 класс)
«Юные исследователи природы» (экология и биология 6-9 класс)
«Своя игра» (разные темы 9-11 класс)
«Наука и жизнь» (Деятели науки и техническая эволюция 9-11 класс)
«Своя игра- Мифы древней Греции» 6-8 класс
«В мире интересного» (тематические страницы научного журнала 7-9 кл)

56. Сценарии и разработка мероприятий 2 папка

«Соображалки» (логические задания 1-4 класс)
«У Карлсона на крыше» (к дню космонавтики 9-11 класс)
«Эколого-биологический турнир» (экология ее влияние, заказники 6-9 кл)
«Путь к победе» (победа в ВОВ, основные события ВОВ 6-9 класс)
«Звездный час» (праздник детей 1 июня)
«Соображалки» (темы от сказочных героев 1-4 класс)
«Своя игра – искусство» 6-8 класс)
«80 дней вокруг света» (география путешествия путешественники 6-8 кл)
«Физик в царстве снежной королевы» (физика и зимние условия 9-11 кл)
«Экоколобок» (экология в детских проектах 1-4 класс)
«Юные знатоки Урала» (1861 год события на Сенатской площади» 5-8 кл)
«Эколого-биологический турнир» учебно-исследовательская работа 7-8 кл
«Виталий Бианки. рассказы» писатель натуралист , его рассказы 3-4 класс
«Наука и апрель» посвящен дню космонавтики 6-8 класс
«Герои нашего края» посвящен 110- летию героя советского союза Николая Кузнецова

<u>Дидактический материал. Интеллектуальные игры:</u>

1. «Географическое лото»
2. «Биологическое лото»
3. «Детское лото»
4. «Подбери животное»
5. «Загадки о животных» (зоологическое лото о природных зонах)
6. «Что лишнее?»
7. «Веселые ребусы»
8. «Четвертый лишний»
9. «Пойми меня»
10. «Эволюция обычных вещей» (осветительные, обогревательные приборы, одежда и жилище).
11. «Эволюция транспорта» (наземный, рельсовый, водный, воздушный)

12. «Двойняшки» (овощи и грибы)
13. «Двойняшки» (птицы)
14. «Двойняшки» (деревья и растения)
15. «Двойняшки» (насекомые)
16. «Двойняшки» (дикие и домашние)
17. «Двойняшки» (обитатели рек, морей, океанов)
18. «Витражи сказок) (геометрические фигуры)
19. «Подбери узор» (геометрия, логика.
20. «Кружки» 20 шт. по 3 кружка.
21. «Пазлы» 33 шт.
22. «Географические пазлы» 12 шт.
23. «Архимедова игра» 6 шт.
24. «Магическое яйцо» 10 шт
25. «Физиогномика» 16 шт.
26. «Стог в квадрате» 6 шт.
27. «Прямоугольник + квадрат» 14 шт.
28. «Звезда востока» 9 шт.
29. «Мозаика на фоне» 25 шт.
30. «Складушки» 19 шт.
31. «Большорй квадрат» 8 шт.
32. «Большой прямоугольник» 8 шт.
33. «Глиняные таблички» 16 шт.
34. «Найди два одинаковых рисунка» 16 вариантов
35. «Эволюция растительного мира»
36. «Паркет» 2 игры
37. «Лиса и гуси»
38. «Молино»
39. «Хальма»
40. «Кубики»
41. Трио- квадрат» 8 шт.
42. «Пентамино» 7 шт.
43. «Математическая головоломка – 15» 7 шт.
44. «Математическая головоломка – 21» 1 шт.
45. «Математическая головоломка – 30» 1 шт.
46. «Квадропутаница» 10 шт.
47. «Китайские палочки» пластмассовые – 2 набора по 20 шт..
48. «Китайские палочки» деревянные – 50 шт.

4. Методические условия

Исходя из возрастных особенностей можно сформулировать особенности занятий:

- ✓ Темы занятий раскрываются через игру. Идет обучение без принуждения.
- ✓ Познавательная задача чаще всего не ставится перед ребенком прямо, в открытой форме, а заключается в игровой задаче, в содержании и правилах игры, в игровых действиях. Ребенок играет и вместе с тем усваивает те или иные сведенья, применяет раннее усвоенные знания.
- ✓ Творческие домашние задания развивают мышление, возбуждают познавательную и творческую активность.
- ✓ Развитие речи - это знакомство с новыми понятиями и умение рассуждать и правильно

задавать вопрос

- ✓ Задачи настольных интеллектуальных игр, располагаются в порядке «возрастания сложности» и имеют широкий диапазон трудностей, позволяющий передвигать «потолок познания» по мере его достижения. Это стимулирует развитие ребенка, не вызывает комплексности.
- ✓ Игра активизирует внимание, мышление, память, мыслительные способности.
- ✓ Игры и задания раздаются разной сложности, но вслух это не оговаривается и не выделяется.
- ✓ Работа в команде позволяет подтянуться и раскрыться более слабым.
- ✓ Интеллектуальные игры в «Клубе почемучек» - это возможность получить в активной, наглядной форме действенный опыт и поощрение, что немаловажно для ребенка.
- ✓ Очень важная задача - формирование уверенности в себе, решается: добрым климатом в коллективе, отсутствием отрицательных оценок.
- ✓ В руководстве детской деятельностью нельзя забывать валеологический вопрос. Поэтому необходима смена деятельности интеллектуальная затем физическая (физкульт- минутки), «Мозговая гимнастика».
- o Необходимо помнить о психологии ребенка и быть очень осторожным при оценке его способностей. Должно быть правило: «С уважением относится к любым достижениям»

Методы и технологии:

Развитие внимания, памяти, мышления основано на развивающих настольных играх и на методике ТРИЗ. Методика ТРИЗ развивает не только внимание и мышление, но и дает основу, костяк знаний, исходя из которых можно развить любую идею.

Задания с кубиками Б.П. Никитина, со складушками В. Красноухова, с кружками и развертками Г.Р. Кандибур и с другими развивающими играми способствует не только интеллектуальному и творческому развитию детей, но и выработке у них таких личностных качеств, как усидчивость, настойчивость в достижении поставленной цели.
Развитие воображения и ломка стереотипов мышления хорошо развивается «методом организующих понятий» предложенная Ф. Ханзеном, где суть метода заключается в замене свойств какого-то хорошо известного детям предмета. Выявляются существенные и несущественные признаки. Этот метод развивает логику и мышление детей.

На основе книг П.В. Маковецкого «Смотри в корень», 3. Воронцовой «Мастерская природы» и книги Бондаренко С.М. «Учите детей сравнивать» выработаны игры-сравнения, учащие детей сравнивать, анализировать. Игры проходят в разговорной форме, в поиске возможных решений.

Здесь необходимо рассказать, показать и научить замечать все лучшее созданное природой. Объяснить, что используя природную мудрость можно сконструировать самые лучшие и экономичные изобретения. Известно, что «парашютики» растений типа одуванчика натолкнули на мысль о создании парашюта. Идея конструкции висячего моста пришла в голову изобретателю при наблюдении паутины. Создать форму крыла аэроплана помогло сравнение с крылом птицы. Этот перечень открытий и изобретений, основанных на сравнении, на постижении сходства, мог бы быть значительно продолжен.

Способность сближать отдаленные понятия, открывать общее в разрозненных явлениях считается одной из важнейших «составляющих» творческой одаренности. Стремление осмысливать предметы и явления окружающего мира при помощи сравнения присуще человеческому мышлению. Разум человека тяготеет к сравнению, к определению новых для него предметов и явлений как похожих или не похожих на что-нибудь хорошо

известное. Это нашло отражение в языке. Многие слова употребляемые для описания, содержат признак сходства: серповидный, яйцеобразный, слоноподобный и т. д.

Значительное количество идиом основано на сравнении: как в воду канул, как сыр в масле катается, свалился как снег на голову и т. д. Названия многих предметов и живых существ основаны на их сходстве с другими: рыба-пила, рыба-конек, морской еж, ушная раковина, коленная чашечка. Сравнение — излюбленный прием в художественной литературе. В учебном процессе сравнение играет также, огромную роль.

Немаловажен в игре – воспитательный процесс. Метод воспитания через игру, через сказочных персонажей, воображаемые ситуации, волшебные превращения, позволяет рассматривать взаимоотношения с окружающим миром, развивать толерантность, уважительное отношение к мнению другого человека. В играх происходит непосредственный переход от воспитания к самовоспитанию, к созидательной работе над собой, своей волей, характером, над созданием у себя положительных привычек и качеств.

Программа включает комплекс интеллектуальных игр направленных на развитие познавательной активности школьника. Это настольные интеллектуальные игры разной степени сложности, разнообразные викторины способствующие освоению изучаемых тем, использование игровых ситуаций и творческих заданий.

Игр и головоломок большое разнообразие. Большая часть используемых игр представлена в методичке «Развивающие игры» (приложение № 1). Только через игру, возможно заинтересовать большинство ребят заниматься интеллектуальным развитием. Использование тематических игр и головоломок целесообразно, т.к. стимулирует интеллект, тренирует способность переключать внимание, развивает логику, мыслительные способности и не утомляет маленького человека. В основе любой интеллектуальной игры лежит неизвестность результата. Процесс игры - ведущее к разрядке приключение, образовательное приключение. Ее мотив с процесса деятельности перемещается на результат - выигрыш в соревновании, завоевание первенства в интеллектуальном состязании, повышение уровня знаний.

Программой предусмотрены различные игровые формы обучения: конкурсы, интеллектуальные игры и викторины выявляют и поощряют активных интровертов, способных мыслить и отвечать быстро. Логические занятия выявляют «скромных логиков», которым легче индивидуальная работа. Предполагаются командные задания, позволяющие объединять разные способности в одно русло.

Используемые методы: словесные (рассказ, беседа, лекция), наглядные (демонстрация, показ педагогом, работа по образцу); объяснительно -иллюстративный, эвристический (творческие задания), исследовательский.

2.2 Формы аттестации и оценочные материалы

Формы аттестации

В соответствии с Уставом МАУ ДО «ЦДТ «Эльдорадо» оценка качества освоения программы и индивидуальной динамики обучающегося предусмотрены следующие формы диагностики, контроля и аттестации:

Входная диагностика проводится в начале учебного года и фиксируется исходный уровень обучающегося.

Промежуточная аттестация совпадает с этапами педагогического контроля, обозначенными в образовательной программе.

Итоговая аттестация проводится в конце учебного года с целью определения уровня освоения образовательной программы, реализации поставленных задач в обучении, воспитании и развитии и соотнесения полученного результата с целью образовательной программы.

Текущий - проводится в течение учебного года, для выявления уровня овладения обучающимся знаниями, умениями и навыками.

Формы и методы отслеживания эффективности обучения по программе:

На стартовом уровне отслеживается

- ✓ количество затраченного времени на решение настольных интеллектуальных игр разной степени сложности;
- ✓ результаты диагностики вербального и зрительного восприятия и памяти.
- ✓ результативность участия в интеллектуальных играх;
- ✓ результативность в накопительной системе поощрений «Банка Умник».

На базовом уровне отслеживается:

- ✓ количество затраченного времени на решение настольных интеллектуальных игр разной степени сложности;
- ✓ логические способности (нетривиальное мышление);
- ✓ результаты диагностики вербального и зрительного восприятия и памяти;
- ✓ результативность участия в интеллектуальных играх;
- ✓ заинтересованность в интеллектуальной работе;
- ✓ результативность в накопительной системе поощрений «Банка Умник».

Рекомендации по проведению диагностики в методической разработке, которую можно посмотреть по ссылке https://cloud.mail.ru/public/yFDi/4xWjq3p1z

Проводятся тематические викторины по окончании изучения каждой темы и в полугодии, они показывают результат усвоения темы. В начале и в конце учебного года проходит диагностика логического мышления на основе индивидуальных логических заданий. Результаты сравниваются, фиксируются индивидуальные достижения.

2.3. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Алферов А.Д. Психология развития школьников [Текст]: Учебное пособие по психологии. - Ростов на Дону: изд-во Феникс, 2000.
2. Алексеев С.В. [Текст]: «Экология: наука и область образования» Санкт-Петербург « Методические рекомендации» 1994г.
3. Бочавер А.Л. [Текст]: «Мир вокруг нас. Планета Земля». Москва «АСТ» 2002г.
4. Вахрушева Л.Н. [Текст]: Проблема интеллектуальной готовности детей к познавательной деятельности в начальной школе. Начальная школа. 2006. - № 4
5. Возрастная и педагогическая психология: Хрестоматия [Текст] Под общ. ред. И.В. Дубровиной. - М.: Академия, 1999
6. Выготский Л.С. Мышление и речь. Изд. 5, испр. [Интернет ресурс] http://www.pedlib.ru/Books/1/0162/1_0162-1.shtml
7. Гуров В.А. [Текст]: Интеллектуально - творческие игры. Начальная школа. 2005. - № 5.
8. Гурин Ю.В. [Текст]: Урок + игра. Современные игровые технологии для школьников Санкт- Петербург ТЦ «Сфера» 2010 год.
9. Данилова Л. [Текст]: Новый взгляд на игры Никитиных. Санкт-Петербург Нева 2003г.
10. Давыдова М.А. Агапова И.А. [Текст]: «Праздник в школе: Сценарии, конкурсы, викторины для учащихся 1 – 5 классов» 3 издание. Москва «Айрис – пресс» 2003г.
11. Игнатьева Е. И [Текст]: Психология младшего школьника. Москва 1960
12. Зубарева Л.В. [Текст]: Развитие словесно-логического мышления и связной речи младших школьников. Волгоград Учитель 2010 год
13. Закржевская Е.Д. [Текст]: «Поиграем на досуге: сборник детских развивающих игр для начальных классов и старше» Ростов на Дону Феникс 2006 год
14. Калугин М.А. Новотворцева Н.В. [Текст]: Развивающие игры для младших школьников». Ярославль Академия холдинг 2000г.
15. Кандибур Г.Р. [Текст]: Игры и головоломки для детей. Москва АСТ 2001г.
16. Кислов А.Г. Плотникова Е.В. Савельева Л.А. [Текст]: Образование педагога: приоритеты и условия. Екатеринбург: Учебная книга 2001г.
17. Коган М.С. [Текст]: С игрой круглый год в школе и на каникулах Новосибирск Сибирское университетское издание 2004г.
18. Литвиненко Л.Ю. «Большая энциклопедия» Москва «РОСМЭН – пресс» 2002г.
19. Лейтес Н.С. [Текст]: Психология одаренности детей и подростков: Учебное пособие. - 2-е изд. - М.: Академия, 2000.
20. Мар Т. «Чтение лица и искусство китайской физиогномики» Санкт-Петербург «Библиополис» 1993г.
21. Москвичев Л.Н. «Знание о мире и мир знаний» Москва «Педагогика» 1989г.
22. Меньшиков В.Г. [Текст]: Лабораторный практикум по психологии. Екатеринбург Педучилище № 1 1993 год.

23. Москвичев Л.Н.[Текст]: Знание о мире и мир знаний. Москва Педагогика 1989г.
24. Ниринберг Д. Калеро Г. «Как читать человека словно книгу» Баку «Сада» 1992г.
25. Певцова Е.А. «Право. Основы правовой культуры» 10 и 11 класс (в двух частях). Москва «Русское слово» 2008г.
26. Потапова Л.М. «Детям о природе. Экология в играх для детей 5 – 10 лет» Ярославль «Академия холдинг» 2002г.
27. Прохорова Л.Н. и др. «Экологическое воспитание дошкольников» Москва «Аркти» 2003г.
28. Пряжников Н.С. «Профориентация в школе: игры, упражнения, опросники» Москва «Воко» 2005г.
29. Смирнова Е.О. [Текст]: Психология ребенка. - М.: Школа-пресс, 1977
30. Табакова Г.Н. [Текст]: Интеллектуально-творческие игры Начальная школа.2005-№ 5
31. Щуркова Н.Е. [Текст]: Классное руководство: Игровые методики Москва Педагогическое общество России 2004г.
32. Холодова О.А. [Интернет ресурс] http://isavnina.ucoz.ru/publ/raznoe
Курс Юным умникам и умницам. Развитие познавательных способностей.
33. Федеральный закон о дополнительном образовании [Интернет ресурс]
http://www.ubo.ru/normative/1/

Список литературы для обучающихся:

1. Аленков Ю.А. «650 головоломок и задач на сообразительность» Москва «АСТ» 2003г.
2. Аки Нуроси[Текст]: «Оптические иллюзии. Пародоксы нового измерения» Москва «ЭКСМО» 2004г.
3. Воронцова З. «Мастерская природы» Москва «Изобразительное искусство» 1981г.
4. Гурин Ю.В. «Лучшие игры на бумаге» Санкт-Петербург «Кристалл» 2000г.
5. Кандибур Г.Р. [Текст]: «Игры и головоломки для детей» Москва «АСТ» 2001г.
6. Калугин М.А. Новотворцева Н.В. «Развивающие игры для младших школьников». Ярославль «Академия холдинг» 2000г.
7. Колтун М. «Солнце и человечество» Москва «Детская литература» 1981г.
8. Комаров В.Н. «Вселенная видимая и невидимая» Москва «Знание» 1979г.
9. Литвиненко Л.Ю. «Большая энциклопедия» Москва «РОСМЭН – пресс» 2002г.
10. Майорова Г. «Игры и расказы о космосе» Москва «Лист» 1999г.
11. Мяньчукова А.Е. «В мире ориентиров» Москва «Недра» 1977г.
12. Москвичев Л.Н. «Знание о мире и мир знаний» Москва «Педагогика» 1989г.
13. Потапова Л.М. «Детям о природе. Экология в играх для детей 5 – 10 лет» Ярославль «Академия холдинг» 2002г.
14. Рабиза Р. «Космос у тебя дома» Москва «Детская литература» 1987г.
15. Спицына Е. «Умные раскраски» Москва «Лист» 1999г.
16. Филинова А. «Научные эксперенменты.1001 прикол» Москва «Эгмонт Россия ЛТД» 2006 г.
17. Харпампиев В. Николаев Н. «Звездочеты древности» Москва «Мир» 1991г.
18. Холодова О. «Юным умникам и умницам» Программа курса «РПС» Москва «РОСТ книга» 2005г.
19. Шур Я.И. «Сколько стоит минута?» Москва «Советская Россия» 1972г.
20. «365 задач для эрудитов» Москва «АСТ – пресс книга» 2005г.

21. «365 логических игр и задач» Москва «АСТ – пресс книга». 2004г.
22. «Игры для мальчиков» Москва «АСТ Астрель» 2004г.
23. «Игры для девочек» Москва «Аст Астрель» 2004г.
24. Энциклопедии для детей.

ПРИЛОЖЕНИЕ

1	Особенности занятий. Основные правила.	стр. 53
2	Особенности целевой группы, которой адресована программа	стр. 55
3	Критерии оценивания уровня освоения образовательной программы и динамики личностного продвижения обучающегося	стр.58
4	Матрица разноуровневости программы	стр.61

Приложение 1

Особенности занятий. Основные правила.

Программой предусмотрены различные игровые формы обучения: конкурсы, интеллектуальные игры и викторины выявляют и поощряют активных интровертов, способных мыслить и отвечать быстро. Логические занятия выявляют «скромных логиков», которым легче индивидуальная работа. Предполагаются командные задания, позволяющие объединять разные способности в одно русло. Результативность ответов и решений логических задач, интеллектуальных игр фиксируется в накопительной системе поощрений «Банка Умник». «Банк Умник» - это и форма подведения итогов за год об успеваемости и посещаемости.

Особенности игровых занятий:

- ✓ Темы занятий раскрываются через игру. Идет обучение без принуждения.
- ✓ Познавательная задача чаще всего не ставится перед ребенком прямо, в открытой форме, а заключается в игровой задаче, в содержании и правилах игры, в игровых действиях. Ребенок играет и вместе с тем усваивает те или иные сведенья, применяет раннее усвоенные знания.
- ✓ Творческие домашние задания развивают мышление, возбуждают познавательную и творческую активность.
- ✓ Развитие речи - это знакомство с новыми понятиями и умение рассуждать и правильно задавать вопрос
- ✓ Задачи настольных интеллектуальных игр, располагаются в порядке «возрастания сложности» и имеют широкий диапазон трудностей, позволяющий передвигать «потолок познания» по мере его достижения. Это стимулирует развитие ребенка, не вызывает комплексности.
- ✓ Игра активизирует внимание, мышление, память, мыслительные способности.
- ✓ Игры и задания раздаются разной сложности, но вслух это не оговаривается и не выделяется.
- ✓ Работа в команде позволяет подтянуться и раскрыться более слабым.
- ✓ Интеллектуальные игры в «Клубе почемучек» - это возможность получить в активной, наглядной форме действенный опыт и поощрение, что немаловажно для ребенка.
- ✓ Очень важная задача - формирование уверенности в себе, решается: добрым климатом в коллективе, отсутствием отрицательных оценок.
- ✓ В руководстве детской деятельностью нельзя забывать валеологический вопрос. Поэтому необходима смена деятельности интеллектуальная затем физическая (физкульт- минутки), «Мозговая гимнастика».
- ✓ Необходимо помнить о психологии ребенка и быть очень осторожным при оценке его способностей. Должно быть правило: «С уважением относится к любым проявлениям ребенка и результатам его деятельности».

Особенности педагогического взаимодействия:

- ✓ Обучение без принуждения. Познавательная задача чаще всего не ставится в открытой форме, а заключается в игровой задаче, в содержании и правилах игры.

- ✓ Свобода выбора. Никто не любит навязанные идеи, далёкие решения, отсутствие выбора. Особенно этого не любят дети.
- ✓ Открытость. Чаще предлагать детям задания с разными путями решения, сталкивать с проблемными ситуациями.
- ✓ Последовательность. Выполнение заданий по принципу –от простого к сложному. Отработка каждой ступени освоения знаний. Это стимулирует развитие ребенка, не вызывает комплексности.
- ✓ Деятельность. Организовывать освоение детьми знаний, умений и навыков преимущественно в форме деятельности.
- ✓ Обратная связь. Отслеживать настроение детей, степень их заинтересованности, уровень понимания и усвоения материала.
- ✓ Самостоятельность. Лучшие знания - это знания полученные самим! Привлечение детей к управлению своим коллективом, своим исследованием.
- ✓ Добрые отношения. Формирование уверенности в себе, решается добрым климатом в коллективе, отсутствием отрицательных оценок. Должно быть правило: «С уважением относится к любым проявлениям ребенка и результатам его деятельности».

Приложение 2

Особенности целевой группы, которой адресована программа

Обучение по образовательной программе рассчитано на широкий возрастной диапазон. Знание возрастных психологических особенностей детей поможет педагогам в общении с детьми при реализации программы.

Дошкольный возраст 6 лет.

Ведущая потребность в этом возрасте – потребность в общении; творческая активность.

Ведущая деятельность – сюжетно-ролевая игра.

Ведущая функция – воображение.

Особенности возраста: общение со взрослым ситуативно-личностное; проявление произвольности всех психических процессов; в общении со сверстниками происходит переход от ситуативно-деловой формы к внеситуативно-деловой; проявление творческой активности во всех видах деятельности; развитие фантазии; половая идентификация.

Новообразования: предвосхищение результата деятельности; активная планирующая функция речи; внеситуативно-деловая форма общения со сверстниками.

Рекомендации для взрослых:

- обучать детей умению планировать предстоящую деятельность. Использовать воображение как предпосылку развития у детей внутреннего плана действий и осуществлять внешний контроль посредством речи;
- организовывать совместную деятельность с целью развития элементов сотрудничества;
- способствовать развитию эмпатийных представлений;
- побуждать детей к проявлению инициативы и самостоятельности мышления во всех видах деятельности;
- поддерживать и создавать условия для развития творческого потенциала ребенка;
- формировать элементы произвольности психических процессов у детей во всех видах деятельности.

Шестилетний ребёнок становится самостоятельным, он независим от взрослого, его отношения со взрослыми расширяются. Беседы ребёнка со взрослым в это время сосредоточены на взрослом мире и для дошкольника важно знать – «как нужно», он стремится к взаимопониманию и сопереживанию со старшими. Благодаря взрослому, ребенок усваивает нравственные законы, учится оценивать свои поступки и поступки окружающих его людей. Родители выступают для ребёнка как образец поведения. Дошкольник очень чутко воспринимает замечания и указания взрослого и это является благоприятным условием для воспитания, обучения, а также подготовки ребенка к школе. По мере усвоения норм и правил поведения они становятся теми мерками, которыми пользуется ребенок в оценке других людей. Но приложить эти мерки к себе самому ребёнку очень трудно. Переживания, захватывающие ребёнка и толкающие его на те или иные поступки, заслоняют от него смысл совершенных поступков. Умением сравнивать

себя с другими ребенок овладевает к старшему дошкольному возрасту и это служит основой правильной самооценки.

У ребёнка формируется самосознание, которое проявляется в самооценке и осмыслении своих переживаний. Самооценка формируется к концу дошкольного возраста и проявляется в умении, выполнять практические действия, и моральные качества, которые выражаются в подчинении или неподчинении правилам поведения, выделенным в данном коллективе. Например, ребёнок может правильно оценивать себя в рисовании, переоценивать себя в овладении грамотой и критерии, которые использует дошкольник при самооценке зависят от педагога.

Дети, имеющие высокую самооценку, чувствуют себя в детском коллективе увереннее, смелее, они активны, проявляют свои интересы, способности, ставят высокие цели. При низкой самооценке происходит все наоборот. Но еще есть слишком завышенная самооценка, которая может привести к возникновению агрессивности и высокомерия.

Популярность ребёнка в группе зависят от успеха, которого он добивается в совместной деятельности с детьми. И если обеспечить успех деятельности малоактивных шестилеток, которые не пользуются популярностью среди детей, это может привести к изменению их позиции в детском коллективе и стать эффективным средством нормализации их отношений со сверстниками, повысить уверенность в себе и самооценку.

Так, ребёнок в дошкольном возрасте проходит путь от «Я сам», от отделения себя от взрослого к самосознанию, к открытию своей внутренней жизни, связанной с внешней деятельностью.

В старшем дошкольном возрасте дети с интересом ищут и находят смешное в небылицах, в путаницах и очень любят сочинять сами. В рисунках появляются попытки изобразить смешные движения. Чем ребенок старше, тем чаще его привлекает юмор ситуации. Смех у старших дошкольников вызывают необычная окраска, форма, величина предметов. Дети любят шуточные игры, шалости, которые не обходятся без смеха, а старшие дошкольники сами придумывают их в своих рассказах и изображают на рисунках о самом смешном. Вызывают детский смех и нравственные пороки, недостатки (трусость, жадность, лень, хвастовство). Одушевление знакомых предметов чаще всего воспринимается детьми как комическое. Этим приемом дети и сами пользуются, пытаясь изобразить смешное.

Дети 7-8 лет

Подвижность, любознательность, конкретность мышления, большая впечатлительность, подражательность и вместе с тем неумение долго концентрировать свое внимание на чем-либо - вот, пожалуй, и все характерные черты. В эту пору высок естественный авторитет взрослого. Все его предложения принимаются и выполняются очень охотно. Его суждения и оценки, выраженные эмоциональной и доступной для детей форме, легко становятся суждениями и оценками самих детей.

Особенности поведения - высокий уровень активности; стремление к общению вне семьи; стремление научиться различать, что такое хорошо и что такое плохо; понимание различий пола; стремление получить время на самостоятельные занятия; ребенок может быть, как целеустремленным, так и самоуверенным, агрессивным.

Дети 9-10 лет

Отличаются большой жизнерадостностью, внутренней уравновешенностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности. Эмоции занимают важное место в психике этого возраста, им подчинено поведение ребят. Дети этого возраста весьма дружелюбны, легко вступают в общение. Для них все большее значение

начинают приобретать оценки их поступков не только со стороны старших, но и сверстников. Их увлекает совместная коллективная деятельность. Они легко и охотно выполняют поручения и отнюдь не безразличны к той роли, которая им при этом выпадает. Они хотят ощущать себя в положении людей, облеченных определенными обязанностями, ответственностью и доверием. Неудача вызывает у них резкую потерю интереса к делу, а успех сообщает эмоциональный подъем. Далекие цели, неконкретные поручения и беседы «вообще» здесь неуместны. Из личных качеств они больше всего ценят физическую силу, ловкость, смелость, находчивость, верность. В этом возрасте ребята склонны постоянно меряться силами, готовы соревноваться буквально во всем. Их захватывают игры, содержащие тайну, приключения, поиск, они весьма расположены к эмоционально окрашенным обычаям жизни, ритуалам и символам. Они охотно принимают руководство вожатого. К его предложениям относятся с доверием и с готовностью откликаются на них. Доброжелательное отношение и участие взрослого вносят оживление в любую деятельность ребят, и вызывает их активность.

Особенности поведения: стремление повелевать у мальчиков, подчиненность у девочек; энергичны, быстры в действии, настойчивы, инициативны; часты беспокойные состояния, дети нуждаются в постоянной деятельности; стремятся к большой мускульной активности; любят коллективные игры; шумны, спорят; влюбчивы; боятся поражения, чувствительны к критике; интересы постоянно меняются; мальчики играют с девочками; стремятся к соперничеству; начинают осознавать нравственные нормы; пробуждается интерес и любопытство ко всему вокруг.

Младшие подростки 11-12 лет

Резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в их глазах авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Часто он не видит прямой связи между привлекательными для него качествами личности и своим повседневным поведением.

Особенности поведения. В этом возрасте ребята склонны к творческим и спортивным играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Их тянет к романтике. Сопровождающему легче воздействовать на подростков, если он выступает в роли старшего члена коллектива и, таким образом, «изнутри» воздействовать на общественное мнение.

Приложение 3

Критерии оценивания уровня освоения образовательной программы и динамики личностного продвижения обучающегося

Критерии оценивания уровня освоения образовательной программы:

1. анализ результатов диагностики затраченного времени на решение настольных интеллектуальных игр разной степени сложности;
2. анализ результатов диагностики вербального и зрительного восприятия и памяти;
3. мониторинг результативности участия в интеллектуальных играх и конкурсах;
4. результативность ответов и решений логических задач, интеллектуальных игр фиксируется в накопительной системе поощрений «Банка Умник». «Банк Умник» - это и форма подведения итогов за год об успеваемости и посещаемости.

№1 Таблица затраченного времени на решение настольных интеллектуальных игр разной степени сложности (стартовый и базовый уровень).

Развивающие игры Год обучения.	Развивающие игры 1 сложности (кружки, географические и маленькие пазлы, мозаика на фоне)	Развивающие игры 2 сложности (складушки, магическое яйцо, большой квадрат)	Развивающие игры 3 сложности (архимедова игра, прямоугольник + квадрат, пентамино)
1 год обучения	5 - 10 минут	Немногие – 5 – 15 минут,	Не умеют
2 год обучения	3 - 7 минуты	5 – 10 минут	Немногие – 10 - 15 минут
3 год обучения	2 - 4 минуты	3 – 7 минуты	10 – 20 минут

На каждом году результаты затраченного времени на решение настольных интеллектуальных игр разной степени сложности – разные, но для положительной оценки они должны соответствовать представленному времени.

Таблица №2 Диагностика вербального восприятия и памяти.

	1 год обучения (18 слов)	2 год обучения (24 слова)	3 год обучения (28 слов)
Отлично	16 – 18	21 – 24	24- 28
Хорошо	10 – 15	15 - 20	17- 23
Удовлетворительно	5 – 9	8 – 14	8 -16

Анализ результатов диагностики вербальной памяти происходит после тематического задания, которое содержит разное количество слов в зависимости от года обучения: для 1 года обучения 18 слов, для второго года обучения 24 слова, для 3 года обучения 28 слов.

Анализ результатов диагностики зрительного восприятия оценивается более широко. Это может быть оценка зрительного восприятия памяти, внимания, поиска. Методы используются разные и они привязаны к изучаемым темам, так зрительное восприятие поиск с цифрами используется на втором году обучения, где основная тема «Измеряемый мир». Зрительное восприятие с использованием запутанных рисунков наиболее используется в первый год обучения (это соизмеримо с возрастом и подходит к теме «Животный мир»).

Зрительное восприятие и память тренируем о оцениваем с помощью игр «Двойняшки» и «Мэмо», а также такие же задания в тематических презентациях.

Наиболее точную оценку дает метод с заданным количеством картинок (символов). Обучающимся показывается листок (ватман) на котором изображены символы, на 2 минуты. Все ребята внимательно смотрят, затем, когда рисунок убирают – все пытаются воспроизвести символы у себя на листках.

Таблица № 3 Диагностика зрительного восприятия и памяти.

	1 год обучения (12 символов)	2 год обучения (17 символов)	3 год обучения (23 символа)
Отлично	11- 12	15- 17	22-24
Хорошо	7-10	12-14	17-21
Удовлетворительно	4 – 6	8 – 11	11-16

Мониторинг результативности участия в интеллектуальных играх и конкурсах фиксируется в баллах. Например Катя отвечая на викторину получила 90/100, где 90- сколько она получила баллов, 100 – максимальный результат. Все результаты участия в течении года фиксируются в общую таблицу. Сравниваются в конце учебного года.

Наличие нетривиального мышления. Умение размышлять над нестандартными заданиями (логическими задачами с несколькими решениями или не имеющими решения) умение находить решение обычной задачи в разы быстрее остальных. Фиксируется умение, если оно проявлялось не менее двух раз. Если один раз – то частично.

Рейтинговая система оценивания в д.о. «Клуб Почемучек»

Детское объединение «Клуб Почемучек», которое я возглавляю, направлено на развитие познавательных способностей детей. В школе познавательный интерес стимулируется хорошей оценкой. Для меня был вопрос - как симулировать познавательный интерес в дополнительном образовании? Ведь не все дети заинтересованы в интеллектуальном развитии. Первоначально я использовала баллы, записывала их на листочки. Со временем у меня сложилась четкая система, отслеживающая и учитывающая любую деятельность в работе детского объединения. Эту систему я назвала Банк «Умник». Эта система оценки результатов используется с 2005 года.

Банк «Умник» представляет из себя - модель банка, где у каждого обучающегося есть своя ячейка, в которой хранятся его накопления (монеты – «почемучки»).

Монетами оценивается любая познавательная деятельность обучающихся: ответы на вопросы, логические задания, участие в конкурсах, успешность выполнения настольных игр и заданий. Обучающиеся информированы о всех требованиях данной игры с начала учебного года. Всё имеет фиксированную цену.

Монеты накапливаются в ячейках банка. Количество монет заработанных за занятие и за год у всех разное, всё зависит от усердия, знания и активного участия в работе объединения.

Монеты ребята могут тратить в конце четверти на небольшие призы или копить до конца года на какую-то более существенную награду. Эта некая деловая игра, несущая элементы экономики, знакомство с такими понятиями как заработал – потратил, сэкономил – накопил проценты. Здесь поле для творчества зависит от направления работы, возраста обучающихся и ваших возможностей..

В процессе работы я заметила, что накопительная система «Банка Умник» отслеживает не только познавательные способности обучающихся, но и дает наглядную картину о посещаемости.

Данная система фиксации результатов соответствует к таким требованиям к мониторингу, как:

- непрерывность и систематичность;
- многосторонность;
- анализ;
- удобство.

«Банк «Умник» - это не только наглядное представление результатов образовательного процесса, но это и воспитательный момент – наличие момент предполагает и вычеты за плохое поведение. Работает принцип «кнута и пряника».

Право иметь собственную ячейку предоставляется только постоянным участникам образовательного процесса. Рейтинговая система прослеживается в построчном расположении – вверх поднимаются сильнейшие, а новички на нижних ступеньках. При творческом подходе к оформлению Банка «Умник», это может быть наиболее наглядно. Так, например кирпичики здания – это новенькие в детском объединении, окошечки первого этажа – кто занимается стабильно первый год, окошечки второго этажа – обучающиеся второго года обучения, верхушка здания – те, кто занимается давно.

Вариации такой накопительной системы может быть много, опробуя ее использование вы увидите, что ваш мониторинг стал непрерывен, и решен вопрос со стимулированием обучающихся.

Личные достижения обучающегося накапливаются в компьютерной базе данных. Ближе к окончанию образовательного процесса они оформляются в личную книжку «Портфолио выпускника». Где представлены не только интеллектуальные достижения, но и фотографии, отпечатки рук с чертами характера (психологический портрет, который мы делаем на 1 и 3 году обучения) и фотографии некоторых творческих работ. Такое портфолио остается наглядным для педагога и эмоционально- приятным для обучающегося.

Таблица оценивания обучающихся, сводных результатов.

ФИ ученика	Входная диагностика				Итог
	Зрительная память	Вербальная память	Интеллектуальные игры	Викторина	

ФИ ученика	Промежуточная диагностика	Итог

	Зрительное восприятие	Вербальное восприятие	Логические задания	Викторина, интеллектуальные игры	

Приложение 4.

Матрица разноуровневости программы

Уровень	Критерии	Формы и методы диагностики	Формы и методы работы	Результаты	Методическая копилка дифференцированных заданий
Стартовый уровень	ЗУН: - Знать правила работы с интеллектуальными играми; - развитие внимания, памяти, воображения; - расширить знания школьной образовательной программы.	- количество затраченного времени на решение настольных интеллектуальных игр разной степени сложности; -результаты диагностики вербального и зрительного восприятия и памяти; -результативность участия в интеллектуальных играх;	- Игровой метод обучения. - Наглядно- словесный метод. - Технология развивающего обучения	ЗУН: *Обучающиеся должны знать и объяснять*: - игровые правила настольных игр, используемых в «Клубе почемучек»; - игровые правила викторины «Звездный час»; - о том, что является самым необходимым веществом на Земле, о свойствах и формах воды; - о движениях Солнца и Земли и смене времен года; - названия животных, птиц, морских обитателей; - основные отличия человека от других живых существ.	Разновидности интеллектуальных игр «Клуба почемучек» (приложение 9): - Игры, настраивающие на общение («Приветствие», «Красивое имя», «Отпечатки замечательных людей») - Воспитывающие игры («Хорошо – плохо», «Три королевства», «Круг», «Садовник»). - Настольные развивающие игры («Кружки», «Пазлы» «Мозаика на фоне», «Лото». «Магическое яйцо», «Складушки») - Игры на бумаге«Найти силуэт предмета по его рисунку», «Найти два одинаковых рисунка»,. - Логические задания («Голоса предметов», «Что исчезло?», «Четвертый лишний», «Что лишнее?», «Витражи сказок», «Посчитай фигуры», «Что напутал художник?»). - Речевые (разговорные) игры («Сочиним историю». «Волшебники», «Буквы в слове», «Ребусы», «Да и нет»). - Тематические игры, викторины («Пойми меня». «Любимые животные», «Биологическое лото», «Зоосад» «Двойняшки», «Своя игра», «Звездный час», «Учитель – ученик», «Соображалки», «Что? Где? Когда?»). - Игры, позволяющие подвести оценку успеваемости, успешности занятий («Банк «Умник»).
	УУД: - Организованность; - общительность; - самостоятельность; - логическое мышление; - потребность в познании мира.	-результативность в накопительной системе поощрений «Банка Умник».		УУД: *Обучающиеся должны уметь:* - пользоваться настольными играми 1 сложности; - решать простые логические задания; - пользоваться карточками из дидактических игр и карточками для викторины; - уметь классифицировать живые организмы на животных, насекомых, птиц, морских обитателей, человека; - продолжить рассказ, начатый соседом (уметь слушать и говорить).	
	ЛИЧНОСТНЫЕ: -развитие навыков общения;			ЛИЧНОСТНЫЕ: *Обучающиеся должны:*	

	-инициативность, - упорство; - стремление в саморазвитии.			- работать в группе, уметь слушать других обучающихся; - быть аккуратным при работе с интеллектуальными играми; - уважительно относиться к окружающим и происходящим событиям.	
Базовый уровень	ЗУН: - учить детей мыслить нестандартно, самостоятельно, творчески; - стимулировать детей к сравнению, поиску сходства и различия, связей вещей и явлений, к словесному анализу-рассуждению; - прививать интерес к знаниям, размышлениям, интеллектуальному развитию; - формировать навыки речи - диалогом, монологом;	-количество затраченного времени на решение настольных интеллектуальных игр разной степени сложности; - логические способности (нетривиальное мышление); -результаты диагностики вербального и зрительного восприятия и памяти; -результативность участия в интеллектуальных играх;	- Игровой метод обучения. - Наглядно- словесный метод. - Метод организующих понятий - Типовое фантазирование - Технология развивающего обучения	ЗУН: *Обучающиеся должны знать и объяснять*: - игровые правила настольных игр, конкурсов и викторин детского объединения «Клуб Почемучек»; единицы измерения; - геометрические формы и их вариации в живом мире; - как происходит счет времени сейчас, и как он был раньше; - об ощущении времени людей разного пола и темперамента; - названия транспортных средств, их хронологию изобретения.	Разновидности интеллектуальных игр «Клуба почемучек» (приложение 9): - Игры, настраивающие на общение. («Мое зеркало», «Какие мы красивые», «Восточный базар»). - Воспитывающие игры («Волшебный стул», «Хочу и надо», «Калоши счастья» «Кружка», «Садовник», «Странный город»).. - Настольные развивающие игры («Кружки», «Пазлы» «Мозаика на фоне», «Лото». «Магическое яйцо», «Складушки» «Стог в квадрате», «Прямоугольник + квадрат», «Архимедова игра», «Большой квадрат», «Квадропутаница», «Трио-квадрат», «Звезда востока», объемные интеллектуальные игры из металла и дерева). - Игры на бумаге («Обмен жилплощади», «Звезда», «Четыре прямые», «Военная стратегия», «Умные раскраски»).. - Игры разных стран («Молино», «Лиса и гуси» «Хальма», «Понг – ау-ки», «Китайские палочки»).. - Логические задания («Голоса предметов», «Что исчезло?», «Четвертый лишний», «Что лишнее?», «Витражи сказок», «Посчитай фигуры», «Что напутал художник?»).. - Речевые (разговорные) игры
	УУД: - обеспечить целостное развитие личности школьника, одновременно воздействуя на его интеллектуальную, эмоциональную, творческую сферу; - совершенствовать мыслительный процесс: развитие логики, а также вербального и	- заинтересованность в интеллектуальной работе; -результативность в накопительной системе поощрений «Банка Умник».		УУД: *Обучающиеся должны уметь:* - пользоваться настольными играми 1 и 2 сложности; - пользоваться карточками из дидактических игр и карточками для викторины; - продолжить рассказ (уметь слушать и говорить); пользоваться часами; - классифицировать транспорт на наземный, воздушный, рельсовый	

	зрительного восприятия, развитие речи и воображения; - развивать у ребёнка естественной потребности познания мира; - развивать воображения, как основу творческой деятельности; - развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу.			и водный; - размещать карточки с изображением предметов и транспорта в хронологической последовательности их возникновения.	(«Клубок», «Разобранная пословица», «Рассказ по кругу», «Игры – сравнения», «Продолжим сказку, изменив…», «Волшебники», «Буквы в слове», «Ребусы». «Словесный волейбол», «Да и нет», «Рассказ с вопросом», «Заменялка»). - Тематические игры, викторины («Сыщики и психологи», «Кроссворд», «Несчастное дерево», «Мифы. «Фантазер» «Рисуночное письмо», «Эволюция обычных вещей», «Запрещающие и разрешающие таблички», «Новый Архимед», «Двойняшки», «Своя игра», «Звездный час», «Учитель – ученик», «Соображалки», «Что? Где? Когда?»). - Игры, позволяющие подвести оценку успеваемости, успешности занятий («Банк «Умник».
	ЛИЧНОСТНЫЕ: - прививать любовь к знаниям, творческому, интеллектуальному развитию; - формировать такие свойства личности как самостоятельность, аккуратность, трудолюбие; - формировать положительную самооценку и условия для самораскрытия, самоутверждения личности; - воспитывать интерес к окружающему миру.			ЛИЧНОСТНЫЕ: *Обучающиеся должны:* - работать в группе, уметь слушать других обучающихся; - быть аккуратным при работе с интеллектуальными играми; - уважительно относиться к окружающим и происходящим событиям.	

Аннотация

Программа «Клуба Почемучек» относится к программам дополнительного образования социально – педагогической направленности.

Программа «Клуба Почемучек» направлена на повышения уровня знаний и развитие познавательных способностей путем интеллектуальных игр.

Развитие познавательных способностей детей (внимание, восприятие, память, мышление, воображение, речь) - это фундамент, позволяющий школьным знаниям усваиваться и закрепляться в полной мере.

Отличительной особенностью содержания данной программы является то, что она включает комплекс интеллектуальных игр направленных на развитие познавательной активности школьника. Это настольные интеллектуальные игры разной степени сложности, разнообразные викторины способствующие освоению изучаемых тем, сказкотерапия, использование игровых ситуаций и творческих заданий.

Только через игру, возможно заинтересовать большинство ребят заниматься интеллектуальным развитием. Использование тематических игр и головоломок целесообразно, т.к. стимулирует интеллект, тренирует способность переключать внимание, развивает логику, мыслительные способности и не утомляет маленького человека. В основе любой интеллектуальной игры лежит неизвестность результата. Процесс игры - ведущее к разрядке приключение, образовательное приключение. Ее мотив с процесса деятельности перемещается на результат - выигрыш в соревновании, завоевание первенства в интеллектуальном состязании, повышение уровня знаний.

Цель программы: Развитие интеллектуальных способностей обучающихся через интеллектуальные игры.

Программа объединения дополнительного образования «Клуб Почемучек» рассчитана для детей 6,5 -11 лет. Занятия проходят по 1 часу 2 раза в неделю для каждой группы. Это 72 часа в год. Условия набора детей в детское объединение: принимаются все желающие. Количество обучающихся в детском объединении от 10 до 20 человек.

Программа объединения «Клуб Почемучек» рассчитана на 3 летнее обучение. Занятия проходят по 1 академическому часу, 2 раза в неделю. Это 72 академических часа в год. Занятия проводятся в группах и индивидуально, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.